

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE QUITO**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:**  
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**  
**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE**  
**LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**AUTORA:**  
**ELIZABETH DEL CISNE ORTEGA PINEDA**

**TUTORA:**  
**ANA MARÍA NARVÁEZ GARZÓN**

**Quito, marzo del 2021**

### **Cesión de derechos de autora**

Yo, Elizabeth del Cisne Ortega Pineda con documento de identificación N° 1723670905, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, marzo del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Elizabeth Del Cisne Ortega Pineda', enclosed within a rectangular box.

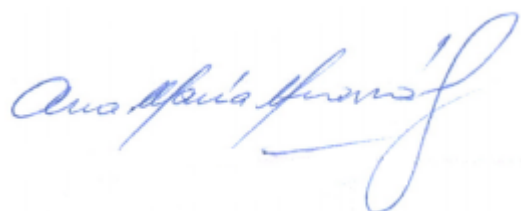
Elizabeth Del Cisne Ortega Pineda

CI: 1723670905

### **Declaratoria de coautoría de la docente tutora**

Yo, Ana María Narváez Garzón, declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el estudio de caso con el tema, LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, realizado por, Elizabeth Del Cisne Ortega Pineda obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, marzo del 2021



Ana María Narváez Garzón  
C.C. 1707357784

## **Dedicatoria**

Este trabajo lo dedico a Dios por guiarme por el camino de la docencia y por darme la fuerza para finalizar mi formación profesional.

A mis padres por siempre estar en los momentos más difíciles, por sus esfuerzos y sacrificios por siempre creer en mí y darme su amor incondicional.

A mi hermana Janeth por ser mi apoyo, fortaleza, pilar, y uno de los regalos más grandes que Dios me dio para poder tener una luz en tiempos de oscuridad.

A mi hermana Isabel por siempre tener las palabras adecuadas para no dejarme caer, y estar con su sonrisa y locuras en los malos momentos.

A mi hermana María José por su ternura y locuras, por jamás dejarme sola y demostrarme que la vida es mejor si siempre vemos el lado bueno de las cosas.

A mi hijo Andrés por siempre animarme a ser mejor sin que él se dé cuenta y darme cada mañana una razón para ser feliz con su sonrisa.

A mi hijo Mateo por ser la personita más dulce y maravillosa que Dios me pudo permitir cuidar y amar.

A mis sobrinas Evelyn y Patricia por permitirme ser parte de su vida y ser las mejores sobrinas del mundo.

### **Agradecimiento**

A mi tutora Msc. Ana María Narváez, por su tiempo, dedicación, paciencia, conocimientos, ayuda para finalizar mi trabajo de titulación.

A los docentes de la Universidad Politécnica Salesiana (UPS), quienes siempre estuvieron dispuestos a brindarme sus conocimientos y apoyo para finalizar mi formación profesional.

## Índice

Introducción .....	1
1. Problema.....	3
1.1. Descripción del problema.....	3
1.2. Antecedentes .....	5
1.3. Importancia y alcances .....	5
1.4. Delimitación .....	6
1.5. Explicación del problema.....	7
Preguntas de investigación .....	8
2. Objetivos .....	9
2.1. Objetivo General .....	9
2.2. Objetivos Específicos .....	9
3. Fundamentación teórica .....	10
3.1. Estado del arte .....	10
3.2. Temas .....	16
3.2.1. ¿Qué es el juego?.....	16
3.2.1.1.1. Teoría del Juego como Anticipación Funcional.....	17
3.2.1.1.2. Clasificación de los juegos .....	18
3.2.1.1.3. El juego en el desarrollo infantil .....	22
3.2.1.1.4. El juego en el contexto educativo .....	23
3.2.2. ¿Qué es la socialización?.....	25
3.2.2.1. Habilidades sociales .....	26
3.2.2.2. Características de la socialización.....	29
3.3. Procesos de socialización .....	30
4. Metodología .....	33
4.1. Tipo de investigación .....	33
4.2. Enfoque .....	33
4.3. Métodos de investigación.....	33
4.4. Técnicas e instrumentos .....	34
4.5. Población y muestra .....	34
5. Análisis de Resultados .....	36
5.1. Análisis de la observación a partir de los diarios de campo.....	36
5.2. Encuesta aplicada a docentes .....	41
5.3. Análisis de la entrevista.....	51

6. Presentación de Hallazgos.....	52
6.1. Observaciones .....	52
6.2. Encuestas .....	53
6.3. Entrevistas .....	55
Conclusiones .....	57
Bibliografía.....	59
Anexos.....	63

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de la Institución Educativa .....	35
Tabla 2. Habilidades sociales observadas .....	40
Tabla 3. ¿Reflexiona sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el comportamiento del niño? .....	41
Tabla 4. ¿Considera importante el juego como estrategia para la socialización? .....	42
Tabla 5. ¿Promueve la comunicación y socialización a través del juego? .....	43
Tabla 6. ¿Establece momentos para el juego y la socialización de los niños? .....	44
Tabla 7. ¿Implementa el juego como herramienta para la socialización entre pares? .....	45
Tabla 8. ¿Observa el ejercicio de habilidades sociales durante el juego? .....	46
Tabla 9. ¿Implementa trabajos cooperativos en actividades de aprendizajes? .....	47
Tabla 10. ¿Desarrolla juegos con enfoque inclusivo e integrador? .....	48
Tabla 11. ¿Potencia el desarrollo de habilidades para las relaciones interpersonales? .....	49
Tabla 12. ¿Retroalimenta el desarrollo de las actividades lúdicas? .....	50

## Índice de figuras

Figura 1. ¿Reflexiona sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el comportamiento del niño? .....	41
Figura 2. ¿Considera importante el juego como estrategia para la socialización? .....	42
Figura 3. ¿Promueve la comunicación y socialización a través del juego? .....	43
Figura 4. ¿Establece momentos para el juego y socialización de los niños? .....	44
Figura 5. ¿Implementa el juego como herramienta para la socialización entre pares? .....	45
Figura 6. ¿Observa el ejercicio de habilidades sociales durante el juego? .....	46
Figura 7. ¿Implementa trabajos cooperativos en actividades de aprendizajes? .....	47
Figura 8. ¿Desarrolla juegos con enfoque inclusivo e integrador? .....	48
Figura 9. ¿Potencia el desarrollo de habilidades para las relaciones interpersonales? .....	49
Figura 10. ¿Retroalimenta el desarrollo de las actividades lúdicas? .....	50



## **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo valorar la influencia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, considerando que el juego promueve el desarrollo de habilidades sociales, requeridas para que el niño consolide sus relaciones de pertenencia con el grupo de sus pares y al mismo tiempo fortalezca una sólida personalidad que le permita ser un sujeto activo de su aprendizaje y pueda desenvolverse con confianza en su entorno, en la medida que respeta y asume las normas que garantizan una convivencia positiva en el aula y en contextos más amplios posteriormente.

El trabajo de investigación surge de los cuestionamientos en torno al manejo y tratamiento del juego como factor de socialización en el entorno de una Institución Educativa, se elabora un marco referencial donde se ha tratado de sintetizar los fundamentos teóricos del juego y el desarrollo de la socialización que han permitido las reflexiones durante todo el trabajo investigativo. Se ha usado una metodología mixta: cualitativa y cuantitativa con la finalidad de recopilar y analizar desde estas perspectivas las observaciones realizadas sobre el desarrollo de los juegos en el entorno de aula, así como encuestas y entrevistas realizadas a docentes y directivos del entorno educativo. La información obtenida fue procesada desde un análisis cualitativo y cuantitativo que se deriva en los hallazgos determinados, los mismos que han permitido establecer la innegable importancia que el juego tiene en los procesos de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

**Palabras Claves:** Socialización Infantil - Juego Infantil- Habilidades sociales.

### **Abstract**

The present research aims to assess the influence of play on the socialization process of fourth year students of Basic General Education, considering that play promotes the development of social skills, required for the child to consolidate their relationships of belonging with the group of his peers and at the same time strengthen a solid personality that allows him to be an active subject of his learning and can function confidently in his environment, to the extent that he respects and assumes the rules that guarantee a positive coexistence in the classroom and in contexts broader later.

The research work arises from the questions about the management and treatment of the game as a factor of socialization in the environment of an Educational Institution, a referential framework is elaborated where it has been tried to synthesize the theoretical foundations of the game and the development of socialization that have allowed reflections throughout the investigative work. A mixed methodology has been used: qualitative and quantitative in order to collect and analyze from these perspectives the observations made on the development of games in the classroom environment, as well as surveys and interviews with teachers and managers of the educational environment. The information obtained was processed from a qualitative and quantitative analysis that is derived from the determined findings, the same that have allowed to establish the undeniable importance that the game has in the socialization processes of the fourth-year students of Basic General Education.

**Key Words:** Infant Socialization - Infant Game - Social Skills.

## **Introducción**

El juego infantil ofrece formas de conocer el contexto y sus relaciones y diferentes estrategias para hacerlo, Además es definido como un proceso sugestivo, interesante, y alternativo de adaptación y pertenencia, valioso como herramienta, tanto de aprendizaje como de socialización. Niños y niñas descubren en el intercambio lúdico aspectos insospechados de su imaginación, se enfrentan a soluciones alternativas a los problemas, y sobre todo enriquecen su comportamiento social en el intercambio grupal. La manera propia en que los niños realizan cada una de las actividades permite evidenciar en el juego, que principalmente se forman sus habilidades, lo que les permite ser conscientes de la realidad, los relaciona con sus pares y los involucra en el comportamiento, el razonamiento y el juicio (Klimenko, 2009).

El proceso de socialización del niño<sup>1</sup> lo acerca desde su nacimiento al aprendizaje y desarrollo de las competencias necesarias para formar parte de la sociedad humana, de una cultura particular, permite interiorizar los valores, normas, conductas, comportamientos y roles necesarios para desenvolvernó en la familia, comunidad y sociedad en la que nacimos y deberíamos vivir. A través de la socialización, los valores y tradiciones se mantienen, continúan o se cambiarán en un proceso de evolución, perfeccionamiento o mejora.

Por tanto, el desarrollo positivo de la socialización infantil y la obtención de ciertas habilidades sociales, permite su inserción en la dinámica relacional y social de la escuela, influyendo decisoriamente en la adaptación del niño a los ambientes de aprendizaje. Este desarrollo permite establecer relaciones positivas entre los niños de alientan mejores ambientes de aprendizaje, desde luego el juego definitivamente es el instrumento idóneo para que la asunción de las reglas de comportamiento, el conocimiento y consenso de las normas de interrelación,

---

<sup>1</sup> En el presente trabajo investigativo se usa el término niño/niños como una opción para facilitar la lectura, se entenderá que su uso refiere tanto a niños como niñas, sin discriminación de ningún tipo.

pueda realizarse desde un ejercicio natural y divertido que permita un intercambio libre, divertido y creativo entre los pares.

## **1. Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

La presente investigación se basa en la problemática identificada en el contexto institucional de una escuela situada en la ciudad de Quito, parroquia de Cumbayá, en la cual se ha observado escenarios que limitan la praxis pedagógica, específicamente en lo referente al proceso de sociabilización infantil, lo cual se analizó, junto con la incidencia del juego en este proceso, en los estudiantes pertenecientes al cuarto año de Educación General Básica.

En este sentido, se destaca la limitada importancia que se le otorga al juego como ente dinamizador del desarrollo social, sobre todo si consideramos al juego como el medio natural de aprendizaje y de la sociabilización estudiantil. Sin embargo, esta actividad es poco utilizada, la labor docente se centra en llevar el currículo de forma pragmática, por lo que no se alienta la socialización e integración social del grupo de educandos, desvinculando este desarrollo de otros como el cognitivo, psíquico e incluso físico, lo que influye negativamente en un desarrollo integral. Por lo tanto, el presente trabajo investigativo pretende evidenciar la importancia del juego y su rol de propiciar la incentivación e los estudiantes como fuente unificadora de relación, intercambio, interacción y comunicación.

Considerando las variables de estudio, se puede expresar que la socialización es un proceso de comunicación interactivo que implica, tanto el desarrollo individual, las influencias personales, es decir, la recepción e interpretación personal de todos los mensajes sociales, como también la dinámica y el contenido de las influencias sociales. Así, la socialización es un proceso complejo que se fundamenta en la teoría de aprendizaje social, aprendizaje que es un mecanismo fundamental de asimilación de la experiencia social. Aunque conservando una cierta autonomía, el hombre y la sociedad forman una unidad indisoluble, y la sociedad se genera por la relación entre sus miembros.

En este sentido, la socialización significa el proceso de transformar ampliamente un individuo en un ser social, inculcando gradualmente diferentes caminos de pensar, sentir y actuar. Estos elementos se cumplen a través de un proceso psicosocial de transmisión, pero también por asimilar actitudes, valores, conceptos o modelos específicos de un grupo o comunidad, para la formación, adaptación e integración social de una persona (Pescaru , 2019).

Exponiendo un concepto fundamentado desde la orientación pedagógica, Piaget señala que el proceso de socialización se fundamenta en que el estudiante pueda tener un crecimiento pleno en su personalidad, en el que los procesos de socialización y los intelectuales estén conjuntamente vinculados, en el que el niño elabore al mismo tiempo un discernimiento en su pensamiento y además sea un sujeto que respete, defienda y acate los derechos e independencia de las demás personas (Piaget, 1975). Bajo esa perspectiva, el ser humano, se forma a través de procesos afectivos, cognitivos, relacionales, donde todas sus competencias y habilidades se construyen partir de la incorporación progresiva de los contenidos de cultura, y desde luego se debe destacar el rol del juego como el espacio y herramienta idóneas para esta incorporación, ya que es la actividad espontánea y placentera más significativa en la infancia.

Así, el juego provee al niño y niña de nuevas representaciones para explorar la realidad y las estrategias diferentes para operar sobre esta, caracterizándose por ser un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, lo que devela su valor como instrumento de aprendizaje y de socialización (Silberg , 2000). En la presente investigación se buscó identificar la importancia del juego en la socialización de los niños pertenecientes al cuarto año de Educación General Básica, debido a que, en casi la totalidad de las investigaciones desarrolladas hasta el momento, se han centrado en los estudiantes ubicados en el nivel inicial, dejando a un lado lo importante que es que los niños de cuarto año de EGB también desarrollen procesos adecuados de socialización y generen comportamientos esperados para que se integren positivamente a la sociedad, alentados por la práctica de juegos. Además, las mismas instituciones educativas y

sus docentes conocen limitadamente la incidencia del juego como factor de desarrollo social y restringen la generación de espacios y tiempos para su ejercicio constante, con lo cual sus potencialidades se encuentran afectadas.

## **1.2.Antecedentes**

La presente investigación se desarrolló en un contexto educativo debido a que constituye el espacio idóneo para identificar el valor del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Siendo la escuela un agente socializador en donde los niños aprenderán en la interacción, normas, comportamientos, además de los contenidos científicos y teóricos que son abordados dentro y fuera de las aulas, lo que les permitirá tener un desarrollo integral. Mas allá del hogar los niños necesitan tener un apoyo adicional dentro de las instituciones que les ayude a una adecuada socialización dentro del grupo al que pertenecen.

A pesar de que muchos docentes conocen que el juego favorece la socialización en los estudiantes, se identificó la poca valoración que se le otorga al juego como herramienta para la socialización debido al poco tiempo que tienen los docentes para desarrollar sus clases. La restringida utilización de los juegos en los procesos educativos, en el contexto observado, influye negativamente la socialización entre compañeros, debido a que no ayuda a la fomentación de los valores, y desarrolla sentimientos de rechazo e impide el desarrollo de habilidades y destreza en los estudiantes

## **1.3.Importancia y alcances**

Este proyecto investigativo se justifica por su conveniencia dado que se estima establecer la importancia del juego y su rol sociabilizador en un contexto institucional, teniendo como finalidad el incremento de información científica en lo que corresponde a los temas expuestos. De la misma manera se una gran importancia de manera social, ya que con el desarrollo del

estudio se beneficiará a la comunidad educativa, facilitando los procesos de la praxis pedagógica y el bienestar de la misma.

Las implicaciones prácticas del presente proyecto se fundamentan en identificar si existe o no una brecha entre el juego y el proceso de socialización para poder, en un futuro, optimizarlos. En el ámbito personal este tema es prioritario porque en el ejercicio docente aún se presentan ciertas falencias debidas al desconocimiento, lo que dificulta la praxis educativa, e incide directamente en la calidad de convivencia en el aula y la posible insatisfacción de los requerimientos y estándares del currículo oficial y de la sociedad en conjunto.

Este proyecto fue factible ya que se tuvo acceso a la población necesaria para la observación, recogida de información y análisis. Se contó con los recursos necesarios adquiridos con esfuerzo propio y gracias a la colaboración y apoyo brindado por la institución donde se realizó el estudio. Asimismo, se justifica de manera social, ya que con el desarrollo del estudio se beneficiará a la comunidad educativa, facilitando los procesos de enseñanza, en este orden de ideas, la revisión teórica tiene un papel muy importante en el cambio de las praxis docentes, y en la calidad de estas, lo que puede generar gran impacto en la calidad de convivencia y su posterior sociabilización

, tanto en el entorno escolar como en el seno de la sociedad.

#### **1.4. Delimitación**

La presente investigación fue realizada en una Institución Fiscal ubicada en la parroquia de Cumbayá, con estudiantes de cuarto año de E.G.B. los cuales están en una edad entre de 8 y 9 años.



### **1.5.Explicación del problema**

El juego en el contexto educativo no se lo ha valorado como una herramienta la que pueda ser utilizada para fomentar buenas normas de convivencia y que ayude a un adecuado desarrollo de la socialización entre los niños, limitando así los beneficios del juego en la socialización. Por lo que se toma en cuenta lo expuesto por Piaget referente al juego, él identifica varios beneficios de este y una de ellos es la socialización, y además si tomamos en cuenta la evolución del juego fundamentada en la teoría de Piaget, se considera que en los niños de seis a doce años aparece los juegos reglados en donde los niños empiezan a entender las reglas como un elemento necesario para realizar una actividad y no como una imposición, lo que lleva a que el juego reglado permite ser una actividad del individuo ya socializado (Piaget, 1995).

Es importante que dentro de una escuela se incentive el juego como factor para el desarrollo, además que docentes y directivos de las instituciones educativas alienten su ejercicio para no privar al niño y a la niña de la ocasión de descubrir nuevas facetas de relación con los otros a través de la imaginación, de razonar distintas opciones y maneras para solucionar conflictos interpersonales, de favorecer cambios de conducta que ennoblecen y diversifican el intercambio grupal y de emancipar las fantasías y el espíritu infantil y consecuentemente de alentar la socialización como un desarrollo profundamente arraigado en la naturaleza humana

Basándonos en lo antes mencionado, se sintetiza que mediante el juego se desarrollan aprendizajes y habilidades tanto sociales como sentimentales o emocionales, en donde los niños adquieren vínculos con sus pares mediante el juego y les permite participar, intercambiar opiniones, comunicarse y solucionar desacuerdos entre compañeros, de la misma manera aporta a la autoafirmación y autoconfianza de cada niño.

### **Preguntas de investigación**

¿Cuál es la importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica??

¿Cuáles son las concepciones pedagógicas de docentes y directivos sobre la importancia del juego en la socialización del niño de cuarto año de EGB?

¿Cuáles los aspectos de la socialización que se evidencian en el juego de los estudiantes de cuarto año de EGB?

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

Valorar la importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Comprender la relación del juego con el proceso de socialización de los niños de cuarto año de EGB.
- Indagar las concepciones pedagógicas de docentes y directivos sobre la importancia del juego en la sociabilización del niño de cuarto año de EGB.
- Reconocer los aspectos de la socialización que se evidencian en el juego de los estudiantes de cuarto año de EGB.

### **3. Fundamentación teórica**

#### **3.1.Estado del arte**

A continuación se presenta una sistematización de las investigaciones encontradas en la revisión bibliográfica realizada, que representan una contribución directa a la comprensión de la problemática planteada y que ratifican la importancia de su estudio y la necesidad de seguir investigando en el tema y aportando al corpus teórico.

Escobar (2016), en la Universidad Técnica De Ambato, realizó una investigación titulada: “*El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*”, cuyo objetivo fue identificar cómo el juego puede influir en el desarrollo social en los niños/as de 3-4 años de edad que asisten al Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana *Step by Step* del Cantón Latacunga. La metodología estaba basada en el modelo cuantitativo descriptivo. Una vez que aplicó el instrumento, concluyó que, el juego influye, positivamente en la socialización de los estudiantes.

La investigación descrita en el epígrafe anterior, guarda relación con la temática en estudio, por cuanto se analiza el abordaje de la socialización, a través del juego en este caso Escobar, reafirma que el paradigma constructivista es la mejor solución para un mayor aprendizaje de los mismos, también enfocó que los docentes deben aplicar las actividades lúdicas para facilitar las acciones sociales, de ahí la importancia por parte de este trabajo, de utilizar el juego como una estrategia que impacta de forma positiva en la socialización de los estudiantes.

Asimismo, los autores Arias y Yamunaqué (2017), llevaron a efecto, en la Universidad de Cuenca, denominada: “*El juego en el proceso de aprendizaje en Educación Inicial*”, su objetivo consistió en identificar qué grado de motivación existe entre los educadores del nivel inicial para poner en práctica el juego como metodología para proceso de aprendizaje inicial.

Metodológicamente, la investigación es descriptiva y la conclusión arroja que los docente encuestados conocen los beneficios que tendría el juego sobre el aprendizaje.

Se consideró este estudio como antecedente, ya que aporta constructos sobre el juego para mejorar la cognición, como mecanismo del disfrute y autoconfianza para los escolares siendo esto el fundamento de la importancia, por cuanto se presenta la necesidad de realizar planes recreativos que eduquen a estos escolares para la adquisición de conocimientos y mejorar la socialización.

Taípe (2015) en su trabajo de titulación “*Importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6 - 7 años: Estudio en la escuela salesiana particular Don Bosco de la Kennedy*”, publicado por la Universidad Politécnica Salesiana, señala que su objeto de estudio radicó en investigar cómo el juego ayuda para la socialización y esto permite a la asimilación de normas, valores y costumbres para una adecuada la inclusión dentro de la sociedad. Su enfoque metodológico fue de orientación cuantitativa, en donde se aplicó diferentes herramientas para recabar información y lograr al final un análisis de los resultados obtenidos.

Los autores Escobar y Pérez (2015) y en su investigación “*Los juegos infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del cantón Ambato*” publicado por la Universidad Técnica de Ambato, indique a los juegos infantiles como actividades didácticas naturales de todos los grupos humanos, es por ello que el objetivo de estudio esta determinar cómo los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa de los infantes, para ello su metodología radica en el enfoque cuanti-cualitativo, haciendo uso de las estrategias tanto de evaluación como de valoración, que buscaron como poder entender varios acontecimientos psicológicos y sociales. Dando como resultado que la motricidad gruesa puede ser influida mediante actividades lúdicas.

El estudio sobre el juego y la socialización, a nivel internacional, lo presenta Torrealba (2018) en la Universidad Arturo Michelena, con el título: “*Relación entre la socialización y el juego, y su impacto en los comportamientos disruptivos de los estudiantes*”. En donde su eje central es identificar la relación existente en la socialización y el juego, y su impacto en los comportamientos disruptivos de los estudiantes. Como metodología, empleó el enfoque cuantitativo, tipo análisis de campo, correlacional. Sus hallazgos le permitieron concluir que, que existe una relación de 98% positiva entre la socialización y el juego, por tanto, las actividades lúdicas permiten mejorar, significativamente, en los estudiantes sus las habilidades sociales.

La temática desarrollada por Torrealba guarda relación con la presente investigación, por cuanto ambas consideran el juego para ser implementado en el aula y fuera de ella y así optimizar la socialización de los escolares. Asimismo, el autor agrega la relevancia de las actividades basadas en el juego desde la perspectiva de elevar la calidad educativa, ya que permite una mejor convivencia.

En este mismo sentido, Gómez (2016) en un artículo publicado por la Revista Ciencia y Actividad Física señala la relevancia que tiene el juego en su rol social por medio del desarrollo de las personas, es por ello que hace hincapié a la interacción entre individuos, dando pasos para adquirir destrezas y aptitudes sociales necesarias en períodos posteriores de la vida, como compartir la alegría con los compañeros, comprometerse con ellos, aceptar variadas opiniones, moderar sus expresiones, entre otras; de la misma como herramienta educativa dice que se caracteriza por ser una actividad de gran interés en los distintos grupos socio-culturales y fortalece las interacciones interpersonales; ya que posibilita la expresión y desarrollo de las distintas áreas del desarrollo.

Bello (2016), en su trabajo de titulación: “*Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria*”, publicado en la Universidad Militar Nueva Granada,

definió como eje central del estudio, implantar al juego libre como aspecto positivo en la socialización en donde los niños de primaria se desarrollan, para ello se hizo uso del enfoque cualitativo, por lo que se seleccionaron niños y docentes de primaria como muestra representativa que permitió obtener información del tema, a través de las herramientas de la observación y la entrevista. En donde se ratificó que el aprendizaje y la socialización, son dos procesos intrínsecos en el juego libre, el cual, además, responde a los requerimientos de goce y socialización de los niños con sus pares.

Bajo este enfoque se puede extrapolar que el juego libre es considerado una actividad fundamental, relacionada con la etapa inicial y poco significativa en la primaria, aunque no debería serlo, es por ello que en la actualidad se lo ha implementado como recurso didáctico con una intención de trabajo cognitivo, por lo que está presente como recurso en algunas áreas del currículo.

Gallardo y otros (2018) exponen en su artículo: *“Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil”*, sostiene que es herramienta educativa que aporta con grandes beneficios al crecimiento personal, social y académico de los individuos. El objetivo se estableció en identificar los puntos positivos que tiene del juego como actividad didáctica en el crecimiento social y educativo. El método investigativo esta basado en el estudio del fenómeno, desde una revisión bibliográfica. Los resultados recabados en la investigación señalaron al juego como una actividad importante para el ser humano, debido a fomenta el desarrollo cognitivo, físico, social, afectivo, y moral del infante, siendo esta conceptualización citada por autores como Piaget, Vygotsky y Elkonin, Smith y Roberts, Chateau y Sutton- mismos que sostuvieron que su inserción en el campo educativo incentivan la relación con los otros compañeros, posibilitando la colaboración dentro de los trabajos en conjunto entre pares, fortaleciendo la posibilidad de la expresión de los sentimientos sociales.

Para Vásquez (2018) en su trabajo de titulación: *“El Juego para la socialización de los niños de educación inicial”* publicado por la Universidad Nacional de Tumbes, la orientación de la teoría de la sociabilización define que el juego es una actividad propia del niño, por lo que es un factor dominante en la vida infantil, en este sentido se establecen contactos sociales y se desarrollan relaciones sociales mientras juegan, es por ello que su objetivo de estudio se centra en conocer la relevancia que tiene el juego en el proceso de socialización de los estudiantes del nivel inicial, para ello la metodología que se aplicó fue cuantitativa a través de una lista de cotejo, en donde se estimó que el juego es una actividad innata en el niño, que le produce alegría y placer, por lo que debe constituirse en una estrategia didáctica valiosa para el desarrollo de la socialización, asimismo, aporta al desarrollo de la convivencia armoniosa de los menores sea en contextos educativos o fuera de ellos.

Los autores Guevara y Saavedra (2018) en su trabajo de investigación *“Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, de los niños de 5 años, de la institución educativa N° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017”* publicado por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, definen como objetivo de estudio determinar los efectos de la aplicación de la técnica de “juego de roles” para desarrollar el proceso de socialización, usaron un enfoque cualitativo, se seleccionaron 22 alumnos para el equipo central y 22 niños para el equipo el cual sería para experimentar, lo cual permitió establecer que al emplear la técnica de juego de roles afecta significativamente el proceso de socialización.

Bayona (2018) en su trabajo de titulación: *“El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación inicial”*, publicado por la Universidad Nacional de Tumbes, señaló que, el juego relaciona a niños y niñas con su entorno, desarrolla su lenguaje, comunicación, motricidad. El objeto de estudio radicó en identificar la relevancia que tienen el juego sobre la socialización en estudiantes del nivel inicial. Su enfoque metodológico fue



sustentado en una revisión bibliográfica, en donde se llegó a determinar que existe una influencia importante del juego sobre la socialización de los estudiantes del nivel inicial, así los juegos ayudan para que las habilidades sociales se fortalezcan y de como resultado relaciones positivas dentro de las instituciones educativas.

Para Ortiz (2015) en su artículo denominado: *“El juego, un medio de socialización en el niño preescolar”*, publicado por la Universidad Pedagógica Nacional, el juego es una actividad donde los niños pueden expresar lo que sienten, desarrollan su imaginación, ejercitan su cuerpo en movimientos que realizan donde gastan su energía y permite la interacción con los demás individuos, para ello su objetivo fue reflexionar sobre el proceso de socialización del niño, su metodología fue documental, dando como resultado que la falta de una socialización adecuada en los niños provocaba problemas de agresión hacia varios compañeros del aula. Se reconoce además que la socialización a través del juego ayuda a superar el egocentrismo, por lo que los menores tienen una mejor relación.

Ospina (2015) en su trabajo de titulación: *“El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”*, publicado por la Universidad del Tolima, propone como objeto de estudio demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del Municipio del Espinal, su metodología fue de orientación mixta, que permitió reconocer al juego como estrategia pedagógica, misma que facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, es por ello que en el ámbito escolar se debe reconocer su importancia dentro y fuera del aula, como un facilitador de los procesos básicos para el aprendizaje motivando y convocando a la integración y participación, permitiendo de esta manera innovar el quehacer académico y profesional en el ámbito educativo.

Finalmente, se puede mencionar a Olivares (2015) que en su trabajo de maestría denominado: *“El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura”*, publicado por la Universidad de Piura, señala que el juego es un medio que resulta agradable al niño porque forma parte de su vida; no es una actividad que cause incomodidad; sino que genera alegría, placer y otorga múltiples beneficios que se ven reflejados durante toda la vida. Propone como objeto de estudio lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes utilizando el juego social como estrategia educativa. Para ello ubicó su metodología dentro del paradigma cualitativo y el tipo Investigación Acción Participativa. En base a ello se obtuvo como resultado que el 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aún presenta déficit en el ámbito social, sin embargo después de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales.

### **3.2.Temas**

#### **3.2.1. ¿Qué es el juego?**

El juego como estrategia en el contexto de la educación, representa un factor importante en el crecimiento de todos los ámbitos del desarrollo de los niños y además se vincula a la formación de la personalidad de los estudiantes. Al respecto, García y otros (2015), señalan que: “...es una actividad vital e indispensable para el desarrollo del ser humano, ya que contribuye en lo psicomotriz, afectivo-social e intelectual” (pág. 4). Se infiere que, cuando los niños juegan, aprenden a descubrir su entorno, a los otros niños y a sí mismos, de esta manera se les ayuda a ampliar su comunicación e interacciones.

El juego, es una acción que permite dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permite integrar el aprendizaje y desarrollo, alentando la motivación, expectativas personales y

grupales, competencias (conocimiento, habilidades y destrezas), participación, colaboración y espontaneidad, lo que diversifica las distintas situaciones educativas en el aula.

Asimismo, el juego ofrece la facilidad de cubrir la necesidad de los niños, para relacionarse entre sí, disfrutar, pensar, manifestar, y generar sentimientos y emociones dirigidas hacia el esparcimiento. Sin duda, las actividades lúdicas, y entre ellas el juego principalmente, impulsa la mejora en el aspecto psico-social del niño, de igual manera la apropiación de saberes, la construcción de la personalidad y desde luego la sociabilización del individuo. Es en esta esfera, se genera un clima de satisfacción, interés, concentración y espontaneidad entre estudiantes y docentes, lo que garantiza mejores aprendizajes y relaciones. (García & Alarcón, 2015)

El juego es una actividad social por excelencia, que requiere interacción entre pares y refleja la evolución social del individuo y las adquisiciones sociales que va adquiriendo el niño como sus conductas prosociales, su aceptación y respeto del otro, la autodeterminación, la resolución de conflictos, la comprensión de las normas de relación, entre otros aspectos.

Por otro lado, Jiménez (2018), define el juego como un medio didáctico el cual tiene que ser balanceado, debido a que, las demandas del juego tienen que ser mayores a los que normalmente se ocupa, ya que si el niño siente que es una actividad demasiado fácil el tiende a aburrirse, pero por lo contrario si siente que es algo demasiado complicado o difícil, tiende a sentir ansiedad, por lo que un juego optimo dentro del aprendizaje es, aquel que ubica toda la atención, concentración, interés y motivación hacia el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales.

#### **3.2.1.1.1. Teoría del Juego como Anticipación Funcional**

Existen muchas teorías que intentan una comprensión amplia del juego y las motivaciones subjetivas del niño para enfrentar esta actividad. En este epígrafe se hace un acercamiento a la teoría propuesta por Karl Groos que señala que el juego es un pre-ejercicio de las funciones intelectivas, físicas y volitivas, necesarias en la adultez, el cual favorece al desarrollo de

habilidades y funciones del niño que lo preparará para realizar actividades cada vez más complejas, y a comprenderlas. Este enfoque de anticipación, representa al juego como uno de los factores más indispensables en el crecimiento del humano. (Herrera, 2018).

El autor observó que los animales para sobrevivir debían aprender conductas de su población que le ayudarán a la sobrevivencia y muchas de ellas se hacían a partir del juego de los cachorros, dedujo que la más importante es el juego, el cual le permita adaptarse y aprender las destrezas necesarias para la vida adulta. Partiendo de este principio, los seres humanos requerían de juegos que los dirigieran hacia la comprensión de su entorno, al conocimiento de sus potencialidades y al desarrollo de destrezas.

El juego como motivador de aprendizaje lleva implícito la autoestima, la cooperación y el instinto para investigar y socializar. Groos, citado por Herrera y otros (2018). refiere en su teoría los siguientes principios: (a) el juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual; (b) el juego debe estar centrado en habilidades para que pueda resolver problemas por sí solo o en trabajo de equipo.

Ahora bien, la teoría del Juego como Anticipación Funcional de Groos, aporta constructos respecto a la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales, ya permita la reflexión del entorno, la evaluación de problemas y estudio de sus posibles soluciones, lo que prepara al escolar a abordar las interacciones con sus compañeros y adultos, por tanto, aprende por imitación, construyendo sus propios aprendizajes a partir de situaciones placenteras, preparándolos para asumir la comprensión de la vida social y las actitudes de quienes le rodean de forma empática.

### **3.2.1.2. Clasificación de los juegos**

En lo que corresponde a la clasificación del juego, son muchas las tipologías que pueden llevar a comprender el mundo amplio de su alcance, a continuación, se hace un acercamiento a algunas de estas tipologías.

Calero (2003), distingue los siguientes tipos de juego:

- **Juegos motores:** permiten el desarrollo muscular, a través de actividades en donde se ponga en funcionamiento tanto los músculos de brazos, como los músculos de piernas, y otros músculos que se vean involucrados dentro de estos juegos.
- **Juegos sensitivos:** propicio la estimulación de los sentidos, en donde se realizan manipulando varios materiales en los cuales intervienen la mano, oído, la vista, etc.
- **Juegos intelectuales:** Son los juegos también denominados cognitivos en los cuales se trabaja la parte cognitiva de los niños mediante la curiosidad y experiencia que pretende el desarrollo de la inteligencia.
- **Juegos efectivos:** Son los juegos que pretenden el desarrollo sentimientos y emociones con la finalidad de adquirir instintos sociales positivos, en los cuales se comparte y respete los propios y los de los demás.
- **Juegos artísticos:** Son juegos imaginativos en donde los niños ponen todas sus habilidades y gustos por algo en particular, ya sea por el dibujo, la pintura, las manualidades, entre otras, estos juegos son considerados juegos libres.
- **Juegos de experimentación:** Aquí se engloban todos los juegos que los niños pueden realizar mediante la experimentación como son los juegos motores, intelectuales, afectivos y volitivos. Los juegos volitivos son juegos en donde los niños tienen a prestar atención de forma voluntaria).
- **Juegos sociales:** estos juegos buscan la integración, la solidaridad, la identificación del niño con el grupo de pertenencia, teniendo así a los juegos de reglas, a los juegos de ficción y a los juegos cooperativos (García & Llull, 2009)

Piaget propone la clasificación del juego en principalmente tres etapas que corresponden a su desarrollo cognitivo:

- a. Juegos sensoriomotores: desarrollados de los 0 a los 2 años, donde el aprendizaje se realiza a través de los juegos que involucran el movimiento y los sentidos.
- b. Juegos simbólicos: que se desarrollan entre los 2 y los 6 años que permiten al niño imitar, imaginar y hacer representaciones de su entorno cercano en un principio.
- c. Juegos con reglas: desarrollado desde los 6 o 7 años, en el momento en que el niño es apto de comprender y aceptar las normas. (García & Llull, 2009)

Los niños del presente estudio, estarán en pleno desarrollo de este tipo de juego con reglas, beneficiándose de su práctica directamente en el desarrollo de la socialización, lo cual se muestra en los siguientes elementos:

1. Posibilita el mejoramiento de diferentes estrategias para anticipar la diferente perspectiva de la otra persona.
2. Fomentar la aprobación y acatamiento de las reglas y normas, que intervienen dentro y fuera de los juegos de reglas. Beneficio: (...) Desarrolla el sentido de la responsabilidad.
3. Permite la interacción con el grupo de pares, lo que ayuda al surgimiento de diferentes “roles” dentro de la organización del grupo. Beneficio: - Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales.
4. La aprobación y formación de los juegos reglados contribuye al descubrimiento de las normas que guían la convivencia. Beneficio: - Descubrimiento paulatino de las normas sociales.
5. Ofrecen la oportunidad de imaginar y construir sus propios juegos tomando en cuenta otros juegos tradicionales. Beneficio: - Potenciar la creatividad. (...)
6. Permite el intercambio de papeles, en diferentes momentos, dentro del juego mismo. Beneficio: - Ayuda al fortalecimiento de las relaciones personales”. (Pérez, 1997)

Por otro lado, podemos considerar importantes la práctica de los juegos tradicionales que encierran las costumbres provenientes de pueblos, culturas y sociedades que han perdurado por

lo largo del tiempo. Los juegos tradicionales son herramientas socializadoras e integradoras, debido a que casi la totalidad de los juegos son realizados en grupos en estrecha interacción. Varios ejemplos en esta clase de juegos son: juegos con pelotas, saltar la cuerda, el salto de costales, las escondidas, el trompo, las canicas, la rayuela, entre otros (Saco, Acedo, & Vicente, 2001, pág. 26).

Los juegos tradicionales son una opción para destinar el tiempo libre con el cual cuentan los niños, es una actividad la cual ayuda la integración social favoreciendo a la interiorización de los valores y al cumplimiento de las normas y reglas que intervienen en la ejecución de las actividades.

En los Juegos competitivos se debe evidenciar que la implicación que tienen los estudiantes dentro de estas actividades sea entusiasta. Estos juegos se centran en el “enfrentamiento entre oponentes con mismas oportunidades, en donde el triunfo será algo personal. Es preciso educar en la competencia para evitar casos como: no querer participar por miedo al fracaso, a la burla, perder la autoestima por consecutivos fracasos” (Gutiérrez, 2004, pág. 174).

En este juego siempre existirá un equipo que será el ganador, este juego se centra en la finalidad, es decir en el resultado que se obtendrá, mas no en el proceso que se sigue, en este juego si no se tiene la guía adecuada de la docente para instruirles que en ocasiones se gana y se pierde y que el hecho de ganar o perder no será un factor para que sean o no aceptados en al grupo al que pertenecen

Frente al juego competitivo podemos destacar el valor del juego cooperativo, orientado hacia el proceso, mas no el resultado del juego, lo importante es que los participantes se diviertan y se sientan miembros activos del equipo. Los participantes tienen un objetivo en común y la contribución de cada integrante tiene el mismo valor para poder lograr alcanzar ese objetivo, dentro de este juego los participantes deben cooperar y ayudarse entre todos para tener una

culminación positiva del juego. El juego cooperativo conlleva el acatamiento y apego de las reglas y normas que se establecen para la realización del juego. (Gago, Periale, & Elgier, 2018)

Los juegos cooperativos aumentan la interacción entre los compañeros que intervienen en el juego lo que afianza el proceso social mejorando el contexto escolar, de esta manera el aprender los valores y actitudes y ante todo de las habilidades sociales y la aceptación de los demás es decir la integración tienen un resultado positivo.

Finalmente se puede decir que en la actualidad los juegos infantiles en cualquier contexto han incorporado los avances tecnológicos como son las herramientas multimedia y las nuevas creaciones permiten experimentar juguetes electrónicos y videojuegos mucho más avanzados. Este tipo de juegos y particularmente debido al confinamiento por la pandemia del Covid está tomando su espacio en la interacción de los niños desde edades tempranas.

### **3.2.1.3. El juego en el desarrollo infantil**

Los niños desde que nacen realizan distintos juegos los cuales favorece a su desarrollo completo en sus diferentes etapas, debido a que lo que se prende mediante el juego se asimila de manera mucho más acelerado y efectivo. Basado en ello, se destaca lo necesario que son las actividades lúdicas en un contexto educativo, siendo el juego el que motiva a los niños lo que lo hace más sencillo. (Gomez, 2015).

El juego en la dimensión cognitiva, se puede establecer como la gimnasia para el cerebro, siendo este el que beneficia al desarrollo del pensamiento, contribuyendo en el proceso de asimilación, y podría también ayudar al niño a comprender al otro a través de la compasión, comprensión y solidaridad, es decir, la empatía le permitirá entender la situación de sus compañeros, poniéndose en su lugar. En la dimensión creativa, se halla la inteligencia creativa, en esta fase se fortalece la imaginación mediante el juego simbólico, lo que permite la rapidez del pensamiento y fortalecimiento de habilidades, así también se desarrolla autonomía de pensamiento, expresión y la capacidad productiva e inventiva (Bañeres , 2008).



La dimensión física y motora, evidencia los beneficios del juego, ya que contribuye a la obtención del esquema corporal, desarrollo muscular, coordinaciones, equilibrio, y además de permitir el conocimiento entre causa-efecto (Gomez, 2015).

El juego, interviene de manera directa en la dimensión afectiva-emocional, ya que incita a la alegría, deleite y la motivación, lo que le posibilita al niño a aprender a manejar los sentimientos de ansiedad que le producen algunos contextos, lo que le ayuda a exteriorizar esas emociones y a sí fomentar su autoestima y su autoconfianza.

Del mismo modo, en el nivel social, el juego es un elemento primordial para que los niños puedan tener sus primeras amistades con sus pares, esto debido a que el niño se va correlacionando con otros menores, conjuntamente desarrolla las conductas positivas como respetar opiniones, compartir, saludar, esperar turnos y a demás reconocer que conductas no deseables no se deben aprender ni exteriorizar como enfadarse con otros y ejerce la voluntad propia, por encima de las de sus compañeros. (Ruiz, 2017)

La autora, hace hincapié que el juego en la dimensión social, permite al niño desarrollar el conocimiento en sí mismo y en el de su entorno, siendo un componente principal socializador, mismo que apoya para formar las relaciones sociales, a través del aprender, saber y respetar las reglas y normas, fomentando la interacción, promoviendo la cooperación y promover los procesos de incorporación social.

Muy cercana a la dimensión social se encuentra la dimensión cultural, enfocada en el compartir tradiciones y valores, es aquí en donde el juego acerca naturalmente al niño a los elementos tradicionales y característicos del contexto y sus congéneres, lo cual permitirá adaptarse al mundo.

#### **3.2.1.4.El juego en el contexto educativo**

Si el juego llega a ser interesante y estimulante, ayudará para que los estudiantes presten mucha atención en cualquier asignatura que se quiera trabajar, en relación el juego provoca la

activación de esquemas de aprendizaje, llegando a ser los docentes el punto central de la clase para llegar a ser facilitadores y guías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además si se fomentaría el trabajo en parejas o grupales

En medida en que los juegos promueven la comunicación entre los participantes, el contacto entre ellos y el intercambio de ideas, valores, principios, también los prepara para su reinserción social, les permite aprender a considerar las opiniones de sus compañeros, ampliar el conocimiento del mundo social del adulto, asimilar reglas de conducta, así como prepararse para el mundo del trabajo. (Contreras, 2018)

Muchos autores identifican el verdadero valor social que posee el juego entre los que esta Fingermann (2018) que señala que: “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo” (pág. 78), es decir en el juego no sólo se practica las normas sociales, sino que se genera armonía y solidaridad entre los compañeros de una misma aula, y en otros espacios académicos y de carácter popular.

Partiendo de esta argumentación, es necesario caracterizar las diversas actividades lúdicas que los docentes pueden implementar para el fortalecimiento de algunas habilidades sociales. Algunas actividades lúdicas pueden ser desarrollas de manera individual y otras de manera colectiva, según Mondragón (2018) el juego tiene como objetivo mostrar que los problemas en el ámbito educativo se pueden resolver mejor cuando se trabaja en equipo y en colaboración. Para ello propone algunos juegos como:

- Juego de la hermandad: al estimular el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo, se genera una sinergia entre la cooperación y las matemáticas, por cuanto, los números después del 9 se trabaja en pares, y las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división puedan dar cifras superiores, de esta manera asocian cantidad con ayuda mutua.

- Juego de ir de compras en equipo en el aula: se gestiona el conocimiento de las nociones básicas con actividades comunes y conocidas por los aprendices.
- Dominó en números, letras y figuras: esta actividad lúdica tiene como objetivos desarrollar la socialización y motivar el uso de las matemáticas a través de los números y asociándolos con letras y figuras.
- Juego de Tangram: se estimula la creatividad, el trabajo en equipo y las nociones básicas de las matemáticas creando y armando figuras con formas geométricas en cartulina u otro material.
- El precio justo. Su objetivo es lograr que los escolares aprendan asociar el valor de los objetos, comida, útiles escolares, entre otros, utilizando los números de forma efectiva.

### **3.2.2. ¿Qué es la socialización?**

El proceso de socialización tiene un carácter multidimensional complicado de definir, sin embargo, se hace el siguiente acercamiento con este propósito. Marcela Antolín (2006) define la socialización como el medio que permite al sujeto interrelacionarse para conocer las pautas de comportamiento y comunicación en el medio social en el que se desenvuelve.

Citando a Caballo (2017), se puede destacar que la socialización se expresa en el conjunto de conductas donde interviene el contexto interpersonal y social, en las que el individuo “...expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (pág. 1)

Comprender como se genera la socialización implica su observación como medio fundamental en el ámbito educativo para que el niño supere sus comportamientos egocéntricos y pueda acercarse al entendimiento, cercanía y respeto de la libertad del otro, construyendo un espacio de interacción social y cultural, pero al mismo tiempo consolide su propia individualidad.

### **3.2.2.1.Habilidades sociales**

El establecimiento de relaciones positivas con los pares depende en gran medida de las habilidades sociales que se hayan desarrollado. Para definir estas habilidades, en la presente investigación, se toman como referencia a autores, cuya posición es complementaria, lo cual genera un compendio de definiciones, desde distintas perspectivas esas habilidades sociales.

Segura (2018), explica que, dichas habilidades, se refieren a las competencias sociales, a partir de las cuales los individuos presentan conductas asertivas importantes para comunicarse e interrelacionarse de manera positiva y recíproca, donde existen componentes no verbales y verbales, estas habilidades pueden ser simples y complejas.

León y otros (2018), conceptualizan las habilidades sociales como “...la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva” (p. 15).

Michelson y otros (2017), exponen que, algunas de las habilidades sociales se aprenden desde la primera infancia, pues en ella los niños imitan lo que ven, lo cual se incrementa con el refuerzo social. Los autores citados concuerdan en que las habilidades sociales sostienen las interrelaciones positivas, mediadas por la comunicación, entre pares, lo que permite a su vez asumir las normas sociales desde su ejercicio.

Se puede decir que, las habilidades sociales son conocimientos específicos que una persona tiene de cómo puede descubrir, concebir, interpretar y reconocer los estímulos sociales de manera global, particularmente de los que surgen del comportamiento de los otros individuos, capacidades identificadas y establecidas por los involucrados en la actividad que después se pueden asumir desde el comportamiento propio.

(Kemper, 2018) establece que los sujetos se adaptan continuamente y de forma rápida al contexto en el que viven, alcanzando su desarrollo y ajustando su ambiente y por consecuencia,

su actuar y conducta. Asimismo, Navarro (2009), citado en Torrealba, (2018), explica que las habilidades podrían ser unas aptitudes naturales en cada persona o también pueden ser desarrolladas a lo largo de la vida, lo que permitiría que, mediante el aprendizaje, la práctica y la experiencia se pueda potenciar aún más esas habilidades, es decir, las habilidades son las destrezas, que aprendidas y perfeccionadas permiten alcanzar los objetivos que se necesitan para vivir en la sociedad. Entonces, al adquirir habilidades sociales adquirimos buenas maneras de relacionarnos con los demás, ya sea en el ámbito escolar, familiar y comunitario es fundamental denotar buenas relaciones interpersonales que beneficiaran a una buena salud mental y física.

Por tanto, las habilidades sociales como capacidades de interrelación se adquieren a lo largo de toda la vida, algunas conductas de los escolares para interactuar con sus compañeros o adultos, son el ser cordial, sentir empatía, dominar sus reacciones, o por el contrario reaccionar con agresividad, van a reflejar el proceso de socialización, acotando que en dicha habilidad se contemplan tanto el aspecto conductual como el cognitivo

**Tipos de Habilidades Sociales:** se denominan como conductas las cuales les permiten a las personas expresarse, dar opiniones, pero siempre dentro del marco del respeto.

Torrealba (2018), describe los siguientes tipos de habilidades sociales.

- Simples: comprende los cumplidos y elogios que se expresen hacia los demás, solicitar ayuda, ayudar, pedir permiso, conceder favores, formular preguntas.
- Complejas: en ellas están inmersas (a) el asertividad: permite manifestar de forma correcta y acoplada los elementos tanto verbales como los no verbales oposición y afecto; (b) la empatía es la capacidad para poder sentir o comprender los sentimientos de la otra persona y responder en consecuencia, donde interviene la motivación. Agrega que están presente otras dentro de las complejas como: participación, seguir

instrucciones, proponer y dar instrucciones, capacidad de convencer, saber escuchar, conversar.

- Afectivas: están vinculadas con la capacidad de precisar y administrar, efectivamente, los propios sentimientos y los de los demás. (a) Identificar y descubrir sus emociones y sentimientos, (b) entender los sentimientos de los demás y respetarlos, (c) expresar sentimientos, emociones y afectos, (d) auto-recompensa.

Vallés (2018), se formuló una pregunta en la cual pretendía determinar cuáles eran las razones de que un estudiante actúe de forma inadecuada socialmente hablando y para obtener la respuesta, el autor describe una serie de factores que, posiblemente inciden en ese comportamiento, el cual reproducen en cada contexto en el cual se desenvuelven, familiar, escolar y social, siendo los factores los que a continuación se describe.

- Déficits en habilidades, en las que se evidencian que las respuestas asertivas necesarias no están presentes en el repertorio de respuestas del estudiante, que lo conllevan a dar respuestas inapropiadas. Ya que, no está seguro de sus derechos, o no cree que tenga el derecho de responder apropiadamente.
- Ansiedad condicionada: lo que cual le imposibilita a contestar de una forma socialmente adecuada. Esta misma ansiedad, se pudo haber condicionado a través de experiencias traumáticas, aprendizaje o modelado.
- Falta de motivación: los educandos toman en cuenta, de manera inadecuada su desempeño social, autovalorándose negativamente y esto acompañado de una mentalidad auto derrotistas, donde se manifiesta la ausencia de incentivo y motivación, lo cual es un factor para no proceder debidamente en algunas circunstancias determinadas, pudiendo darse una falta de valores hacia las relaciones personales.
- Obstáculos ambientales restrictivos: estos dificultan la expresión apropiada del estudiante o incluso castigan la manifestación de esa conducta socialmente permitida.

Poseer habilidades sociales puede equivaler a que los niños deben saber cómo comportarse en algún determinado contexto, lo que dicen cuando están con otras personas, determinando así la existencia de buenas y malas formas de hablar y de actuar (Torrealba, 2018).

### **3.2.2.2.Características de la socialización**

La socialización en los contextos educativos por medio del juego, se da de manera libre y flexible en las unidades educativas mediante los estímulos del contexto. En este sentido, Flores (2010) menciona algunas características de la socialización:

1. La socialización implica la habilidad para conectarse con otras personas; todo individuo no puede existir en solitario, más bien debe estar en la compañía de otros sujetos,
2. Es una adaptación que se da en los establecimientos educativos, y se adecúa de acuerdo a los diferentes grupos, se estructura de acuerdo a las necesidades.
3. La socialización posibilita que una persona pueda integrarse en una sociedad, lo que se caracteriza por incorporar a un individuo a la comunidad como miembro activo, el cual debe asumir las normas de convivencia establecidas en esa comunidad.
4. La convivencia entre los sujetos de una misma comunidad, da apertura al cumplimiento de las satisfacciones esenciales para tener un equilibrio mental.
5. Favorece la edificación de la personalidad, permitiendo identificar y llevar a cabo el rol de cada persona dentro de un contexto grupal.
6. Resalta que las habilidades sociales son la consecuencia tanto de la genética es decir que ya está establecido, como de cada uno de resultados dados a todos los estímulos ambientales dentro de la sociedad en que vive la persona.

7. Se concreta a través de la asimilación de las normas, hábitos, valores y modelos expuestos en su contexto, lo cual a la final da como resultado que una persona tenga la capacidad y facultad para actuar correctamente dentro de la sociedad.

Desde estas características se determina que la socialización e individuación humanas exigen la incorporación de las pautas culturales de construcción social y del contexto en donde se habita.

### **3.3. Procesos de socialización**

El proceso de socialización está influido por los recursos que cada sujeto tiene, mismos que le facultan tener más o menos niveles de cohesión y articulación social. En este sentido, en el ámbito educativo es considerado como la segunda área social, pero en estrecha relación con el ámbito familiar. (Unda , Llanos , & Herrera, 2016).

La socialización en sí es un proceso que puede desarrollarse durante toda la vida de una persona y se puede diferenciar de la siguiente forma, así lo afirma Muñoz (2009):

- **Socialización primaria:** primer proceso por el cual la persona pasa en la infancia, a través de este primer proceso el individuo se inserta como parte de la sociedad.
- **Socialización secundaria:** es el proceso en donde el sujeto aprende diferentes roles expuesto en la sociedad, ya sea roles dentro de la familia, como el rol de la madre, el rol del padre, el rol del hermano, entre otros.
- **Socialización terciaria:** Este proceso sucede en la vejez, con un cambio brusco en el papel que desempeño muchos años dentro de la sociedad el sujeto lo que genera una crisis existencia.

Centrándose, en el escenario de la socialización primaria, los autores Simkin y Becerra (2013) señalan que el proceso se desencadena de la siguiente manera:

- Desde el nacimiento a los dos años; el niño establece una relación con la madre ya que ella le aporta un lugar seguro, de confianza y de cariño, dando una interacción



afectiva que se transforma en la primera fuente de desarrollo social del menor, en donde se provee la satisfacción de las necesidades fisiológicas.

- Entre los dos y los cuatro años; en esta etapa existe un mayor apego del infante frente a su progenitora, y luego al resto de los miembros que conforman la familia, este acto se evidencia con el acercamiento físico y sensorial; que le dan seguridad al niño.
- A partir de los cuatro y hasta a los ocho años; sigue existiendo un gran apego por el círculo familiar que rodea al niño, pero ya se empiezan a identificar ciertas señales de un pequeño grado de independencia del menor en el cual se manifiestan pequeñas estructuras de su personalidad lo cual le llevara poco a poco a la autoafirmación.
- Desde los ocho años hasta los diez; el niño aprende a relacionarse con total normalidad con todos los integrantes de su entorno familiar, escolar y social. Se define como el período de estabilidad donde el niño ha desarrolla una noción de quien es él, lo que le ayuda a interactuar con sus pares y con los adultos de manera positiva e interactiva.
- Desde los diez hasta los veinte años; el sujeto ya conoce y aplica las diferentes normas establecidas dentro de la sociedad, construye su personalidad social de modo más consciente y positivo

Basado en las cinco fases se comprende que los procesos de la socialización nacen en el seno familiar, en las relaciones padres, cuidadores, luego con los demás familiares y otros individuos que forman el contexto donde se desenvuelve el menor, continua en el espacio escolar y se amplía en las futuras etapas a esferas sociales más amplias, se reconoce que todos estos contextos vivenciales formarán la personalidad del individuo.

La socialización se genera en un proceso de interacción activa, con vínculos bidireccional que se construye entre el infante y los demás sujetos que conforman su vida, su referente y su contexto. Este espacio de interrelación permite el aprender por imitación y ejercicio las habilidades sociales básicas, primero, y avanzadas luego, y uno de los mejores espacios tiempo

con los que se puede contar para este desarrollo es la escuela a través de precisamente el juego, sea libre, o dirigido, cooperativo, social, competitivo, tradicional o tecnológico.

## **4. Metodología**

### **4.1. Tipo de investigación**

Para la realización de la investigación se realizó un de trabajo de campo, basado en el análisis de la realidad encontrada en una institución educativa, cuya finalidad fue identificar la importancia que tiene juego en la socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Adicionalmente, se considera descriptiva ya que se orienta a caracterizar el fenómeno de estudio en base a las variables contenidas en la temática investigada.

### **4.2.Enfoque**

Esta investigación tiene enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, por cuanto se han aplicado métodos de recolección, procesamiento y análisis de datos adecuados a la descripción e interpretación sobre la información recolectada, así como procesos estadísticos para determinar aspectos reiterativos puntuales identificados sobre las concepciones de la importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica. El enfoque cualitativo ha permitido observar, indagar, interpretar datos, flexibilizando el proceso de investigación y los resultados obtenidos. En tanto que, el enfoque cuantitativo se ha utilizado para el procesamiento de información mediante el uso de herramientas estadísticas tales como son los cuestionarios y encuestas (Hernández-Sampieri & y Mendoza, 2018).

### **4.3.Métodos de investigación**

Los métodos empleados han sido deductivos e inductivos, que de acuerdo con Abreu (2014) El método deductivo ha permitido el abordaje de una situación desde una perspectiva general a una particular dentro de la institución educativa, específicamente en el cuarto año de educación básica, mediante el razonamiento lógico ha permitido realizar conclusiones sobre el objeto de estudio. Mientras que el método inductivo, ha permitido realizar un razonamiento lógico desde una perspectiva específica a una general. En este contexto, ambos métodos han servido para el

proceso de análisis de la información recolectada a través de la observación, la encuesta y la entrevista realizada a los involucrados.

#### **4.4.Técnicas e instrumentos**

Las técnicas empleadas en este estudio, consideraron:

- a. **Observación directa:** Usando como instrumento de registro el diario de campo, que permitió una recopilación de información de primera mano sobre el desarrollo del juego y la socialización en la institución educativa y con los estudiantes de cuarto año de EGB.
- b. **Encuesta y la entrevista:** Se elaboró una encuesta de 10 ítems para determinar la percepción de treinta docentes de la Institución Educativa sobre la importancia del juego en el proceso de socialización de los niños. Las entrevistas se desarrollaron con tres docentes, un directivo y un Coordinador Pedagógico de la Institución Educativa donde se desarrolló el presente estudio considerando las orientaciones de Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) que definen la entrevista como una técnica que propicia mediante un dialogo o una conversación entre el investigador un intercambio de opiniones y criterios que sirvieron para la información requerida para este estudio de enfoque cualitativo.

#### **4.5.Población y muestra**

De acuerdo a la definición expuesta por Arias (2012), “la población comprende un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes sobre los que serán extensivas las conclusiones de la investigación, quedando delimitada por el problema y los objetivos del estudio” (pág. 82). En este sentido, la población seleccionada para el desarrollo de este estudio se ubica en una escuela del cantón de Quito, provincia Pichincha parroquia Cumbayá, que cuenta con 30 docentes y una matrícula de 850 estudiantes, quienes acuden en jornada matutina, con atención en los niveles educativos de Educación Inicial y Educación General Básica.

La muestra para la observación directa se dirigió a un paralelo de cuarto año de EGB, el cual contaba con 35 estudiantes, 16 niños y 19 niñas, considerando que eran el grupo con el cual la autora realizó la práctica preprofesional en la institución y contaban con las características de accesibilidad, además por su edad , entre 8 y 9 años, se consideró un grupo con aspectos consolidados en su conducta y desarrollo personal y social, y se consideró factible de identificar las características de su desarrollo social y las posibles incidencias que el juego pudo tener en el mismo.

Para las encuestas se consideraron a 30 docentes, es decir el universo de los sujetos. En tal sentido, se describe la población finita determinada para el desarrollo de esta investigación detallada en la tabla 1 mostrada a continuación.

**Tabla 1.** Población de la Institución Educativa

Grupos humanos en estudios (sujetos)	Población	%
<b>Directivo</b>	3	100%
<b>Docentes</b>	30	100%
<b>Estudiantes</b>	832	100 %

**Fuente:** Matricula institucional

**Elaborado por:** Ortega, 2019

De igual manera la entrevista se la realiza a tres docentes y dos directivos de la institución educativa, los cuales representan una población finita.

## **5. Análisis de resultados**

### **5.1. Análisis de la observación a partir de los diarios de campo**

Los diarios de campo, fueron el resultado de las observaciones de actividades pedagógicas directivas realizadas en el salón de clases y también en el patio de la escuela, lugar de recreación para los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, desde el mes de octubre del 2019 hasta el mes de enero del 2020. Se describe la información más relevante y significativa para el objetivo de estudio planteado con anterioridad, la cual da como producto la descripción de las siguientes actividades en las cuáles se pudo evidenciar el uso del juego como estrategia didáctica. Si bien el registro en el diario de campo fue descriptivo se escogieron los siguientes aspectos de la socialización infantil en el juego como categorías fundamentales a ser registradas:

- a. Relación Social
- b. Iniciativa
- c. Cooperativismo y predisposición para compartir
- d. Habilidades de los sentimientos y emociones
- e. Autoafirmación y autoconfianza.

Se analizan a continuación las aplicaciones prácticas en el aula y patio a partir de juegos propiciados por la docente en diferentes asignaturas:

#### **Registro 1**

**Asignatura:** Lengua y Literatura,

**Proceso:** La docente divide a los estudiantes en grupos para realizar un juego el cual denominó “los entrevistadores” en el que cada grupo debía crear un espacio televisivo, nombrando a un entrevistador y los que debían ser entrevistados. Luego cada uno de los grupos pasaría a delante del salón de clase para realizar el programa, los estudiantes podían escoger sobre qué tema hablar. Algunos de los temas seleccionados fueron; videos juego favorito, comida favorita, que

quieren cuando sean grande, familia, viajes, muñecas, cada entrevistador debía hacer cinco preguntas a los entrevistados.

**Habilidades sociales identificadas:** En el juego se evidenció que niños van desarrollando habilidades para hablar en público, la toma de decisiones consensuadamente, la seguridad en ellos mismos, además aprenden escuchar a sus compañeros de forma respetuosa y sin juicios, Se observó entre ellos no se interrumpían y si lo hacían pedían la palabra alzando la mano. Los niños que no deseaban participar, mostrando timidez y miedo de que sus compañeros se rieran, recibían la motivación de la docente, que los animaba diciéndoles que solo es un juego y que se diviertan, que nadie se va a reír, algunos estudiantes eran convencidos, dos no quisieron jugar, la docente no les obligaba a participar si no lo deseaban. Se pudo observar que este momento del juego permitía una interacción libre, pero que los niños eran capaces de asumir las normas del juego y desarrollarlo de una forma libre.

### **Registro 2:**

**Asignatura:** Ciencias Naturales

**Proceso:** El juego propuesto fue “buscando soluciones”, en este juego los estudiantes debían formar grupos y la docente planteó dos problemáticas, una fue el abandono de los animales y la otra sobre la contaminación ambiental. Era un juego social simbólico, donde los estudiantes tenían que buscar soluciones para estas situaciones medioambientales a partir del juego de roles.

**Habilidades sociales identificadas:** En el ejercicio del juego se identificó que el diálogo fue fundamental para llegar a acuerdos y a la toma de decisiones. Los niños manifestaron creatividad e iniciativa al proponer soluciones a los problemas planteados por la docente. Además, se observó que los estudiantes escuchaban a sus compañeros muy atentamente, se respetaban los turnos de intervención y se respetaban las opiniones de sus compañeros.

### **Registro 3**

**Asignatura:** Lengua y Literatura

**Proceso:** El juego fue denominado del “abecedario”, un juego didáctico de competencia, la docente divide a los estudiantes en grupos, a cada grupo reparte unas fichas realizadas de cartulinas, esas fichas contenían el abecedario, el objetivo de este juego era que cada grupo debía formar la palabra que la docente les decía, el grupo que ganaba era el que primero formaba la palabra.

**Habilidades sociales identificadas:** En este juego se evidenció que los estudiantes se comunicaban entre ellos velozmente, empezó de manera tranquila y debido a la presión por ganar, se gritaban para que se apuren. La alegría de los ganadores se evidenció, sin embargo, los grupos que perdían aceptaban en forma tranquila cuando otro grupo ganaba. Pese a ser un juego competitivo, más bien se fomentó el compañerismo, y el trabajo en equipo, teniendo una socialización positiva entre los estudiantes.

#### **Registro 4**

**Asignatura:** Matemática.

**Proceso:** La docente dividió en grupos a los estudiantes y les entregó varias figuras geométricas a cada grupo y con esas debían formar figuras conocidas como casas, mesas, personas, animales entre otras. Se desarrolló así un juego de construcción, con un componente de competencia, en el que los niños participaron muy concentrados.

**Habilidades sociales identificadas:** En este juego se pudo identificar que los estudiantes de cada grupo se ponían de acuerdo mediante el diálogo sobre la figura se podía armar, si la idea era aceptada por el grupo se ejecutaba, y si a alguien del grupo no le gustaba la idea solo decían “busquemos otra figura”. Cada grupo tenían que construir cuatro figuras y la docente tenía que ver la figura para dar su aprobación y que los niños pudieran continuar con la construcción de otra figura. Al finalizar los grupos que perdieron lo tomaron con humor y algunos niños solo dijeron “la próxima les ganamos”, con lo que se evidencia una aceptación del ganar y perder y el control de las propias emociones.



## **Registro 5**

**Asignatura:** Educación Física

**Proceso:** La docente divide el grupo grande del paralelo en dos grupos para jugar a “las congeladas”, proporciona chalecos que utilizan para el básquet, al grupo que congela, y luego de que la docente establece normas para jugar, donde describe la dinámica del juego y destaca el respeto, el que no se puede usar la fuerza, no empujar, luego empieza el juego. Los niños que no congelan solo pueden correr por los dos patios de básquet, luego de cinco minutos varios estudiantes son congelados y algunos que no son congelados conversan entre ellos para ponerse de acuerdo en estrategias para que no les congelen y poder correr a la paz, varios niños que congelan los observan reunidos y corren hacia ellos y logran congelarlos. A pesar de que eran menos estudiantes los que congelaban después de quince minutos solo quedan siete niños descongelados.

**Habilidades sociales identificadas:** El juego de las congeladas es un juego reglado, se pudo evidenciar que los niños de esta edad pueden cumplir con las normas implícitas del juego, pero al mismo tiempo iban creando estrategias paralelas para no ser congelados. A pesar de ser un juego de movimiento y de enfrentamiento directo entre los dos grupos de “congeladores” y “congelados” el juego se desarrolló sin dificultades ni enfrentamientos. El juego permite la interiorización de la norma, lo que los prepara en una aproximación a la realidad sobre cómo es la sociedad de la que son parte.

En los juegos propuestos por la maestra, ya sea dentro del aula como fuera de ella se evidenciaron las siguientes habilidades sociales que el estudiante manifiesta en el desarrollo del juego y que al mismo tiempo permiten una consolidación en el comportamiento del niño de dichas habilidades que van conformando la personalidad del niño y van también caracterizando, de manera general, el comportamiento de los niños del grupo observado. Las habilidades

identificadas se ven con mayor regularidad reflejadas en otras situaciones de aprendizaje, además del juego.

**Tabla 2.** Habilidades sociales observadas

<b>Habilidades sociales</b>	<b>Categorías</b>	<b>Habilidades identificadas</b>
permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable, las cuales son aprendidas en la interacción en el medio social	Relación social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posturas corporales de aceptación</li> <li>• Lenguaje no verbal: miradas cómplices y sonrisas</li> <li>• Atención en el diálogo a los compañeros</li> <li>• Reacciones amistosas y cordiales con los compañeros, aunque se enfrenten a un juego competitivo.</li> </ul>
	Iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toman la iniciativa en la actividad</li> <li>• Proponen soluciones a problemas planteados</li> </ul>
	Cooperación y compartir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piden ayuda entre los pares cuando se necesita, y también al docente</li> <li>• Asumen las normas de los juegos y las reglas previamente establecidas dentro de un grupo de estudiantes</li> <li>• Manifiestan compañerismo, trato igualitario, nadie es relegado</li> <li>• Demuestran amabilidad en el trato entre los pares y con la docente</li> </ul>
	Habilidades en las cuales se expresan las emociones y los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetan sentimientos y emociones de compañeros</li> <li>• Expresan sentimientos y emociones propias en el juego y otras actividades</li> </ul>
	Autoafirmación o autoconfianza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresan con libertad sus pensamientos y propuestas</li> <li>• Respetan los criterios y opiniones de compañeros</li> <li>• Compartir opiniones mediante un diálogo e interacción cordial</li> <li>• Defienden sus criterios usando el razonamiento y el diálogo.</li> </ul>

**Fuente:** Observación realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).

## 5.2. Encuesta aplicada a docentes

Se presentan los resultados de la encuesta (Anexo 1) realizada a 30 docentes de la Institución Educativa:

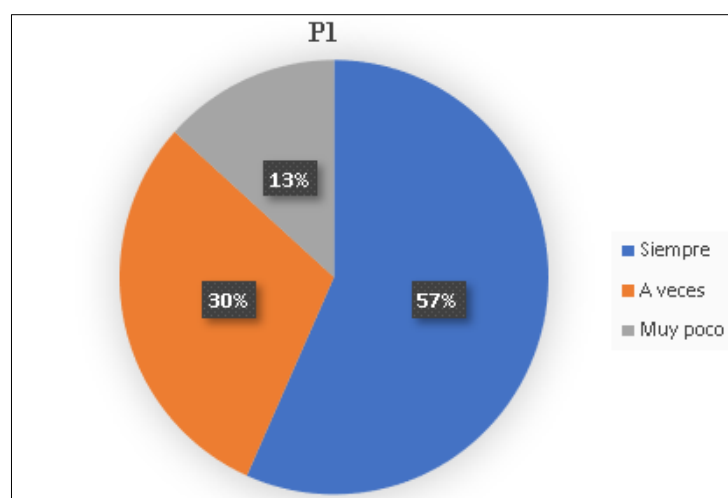
### Pregunta 1.

**Tabla 3.** ¿Reflexiona sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el comportamiento del niño?

P1				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	17	56,7	56,7	56,7
A veces	9	30,0	30,0	86,7
Muy poco	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).



**Figura 1.** ¿Reflexiona sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el comportamiento del niño?

**Elaborado por:** Ortega (2019)

**Análisis:** De acuerdo a la información obtenida, se puede evidenciar que el 56.7% de los docentes encuentra en la observación de las actividades lúdicas la oportunidad de reflexionar sobre su incidencia en el comportamiento infantil, mientras un 30% de los docentes manifestó que a veces y un 13.3% muy poco.

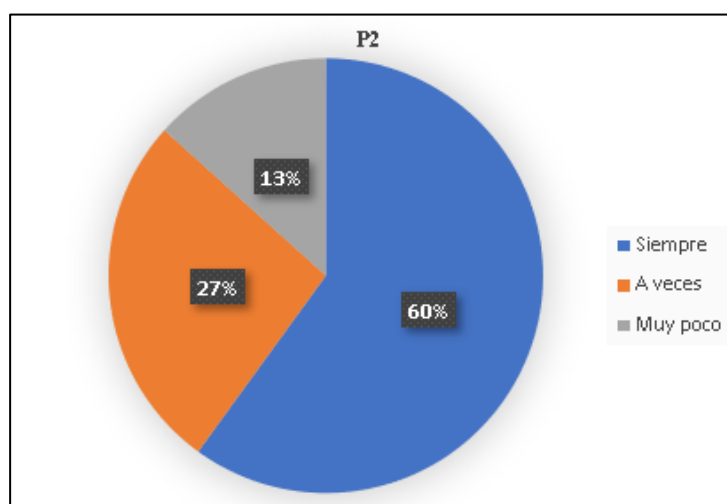
**Pregunta 2.**

**Tabla 4.¿Considera importante el juego como estrategia para la socialización?**

P2				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	18	60,0	60,0	60,0
A veces	8	26,7	26,7	86,7
Muy poco	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).



**Figura 2** ¿Considera importante el juego como estrategia para la socialización?

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).

**Análisis:** De acuerdo a la información recabada, se puede evidenciar que el 60% de los educadores reconoce al juego/actividad lúdica como estrategia o metodología válida para la socialización, mientras un 26.7% manifestó que a veces y un 13.3%, es decir cuatro docentes del total, dijeron que muy poco. Estos resultados nos llevan a inferir que la mayoría de los docentes valoran el uso del juego y su vinculación con la socialización, son pocos docentes quienes no reconocen esta relación.

### Pregunta 3.

Tabla 5. ¿Promueve la comunicación y socialización a través del juego?

P3				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	20	66,7	66,7	66,7
A veces	6	20,0	20,0	86,7
Muy poco	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

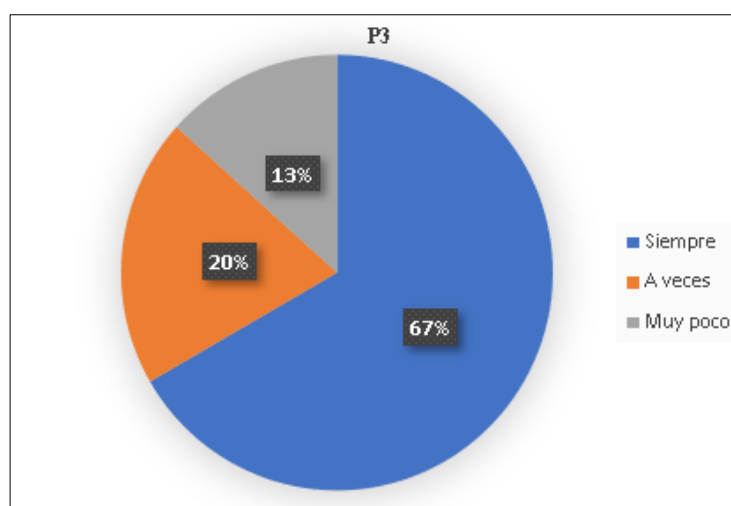


Figura 3. ¿Promueve la comunicación y socialización a través del juego?

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

**Análisis:** En base a los resultados obtenidos se obtiene como respuesta que los docentes en un 66.67% siempre alientan la comunicación y socialización a través del juego, por otra parte, el 20% indica que a veces y el 13.33% restante muy poco.

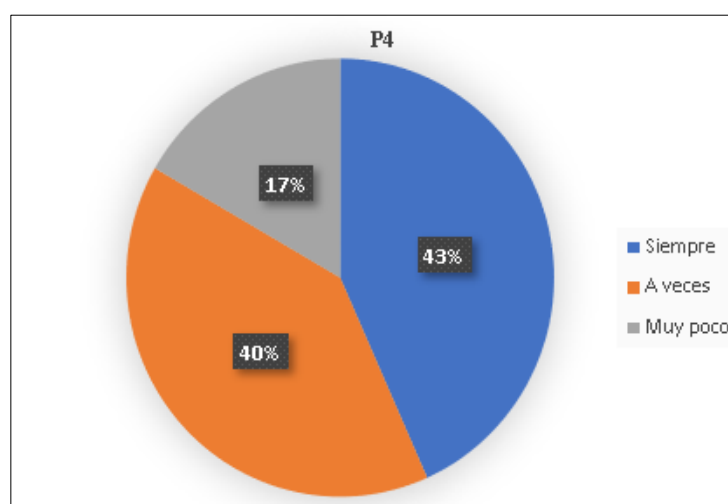
#### Pregunta 4.

Tabla 6.¿Establece momentos para el juego y la socialización de los niños?

P4				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	13	43,3	43,3	43,3
A veces	12	40,0	40,0	83,3
Muy poco	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).



**Figura 4** ¿Establece momentos para el juego y socialización de los niños?

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).

**Análisis:** Como resultado se pudo evidenciar que el 43% de los docentes, es decir menos de la mitad del total, organiza espacios y tiempos para que el niño juegue e interactúe con sus pares, mientras un 40% manifestó que a veces y un 16.7% muy poco. Las opciones de a veces y muy poco superan la mitad del total de los docentes.

## Pregunta 5.

Tabla 7. ¿Implementa el juego como herramienta para la socialización entre pares?

P5				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	16	53,3	53,3	53,3
A veces	10	33,3	33,3	86,7
Muy poco	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).

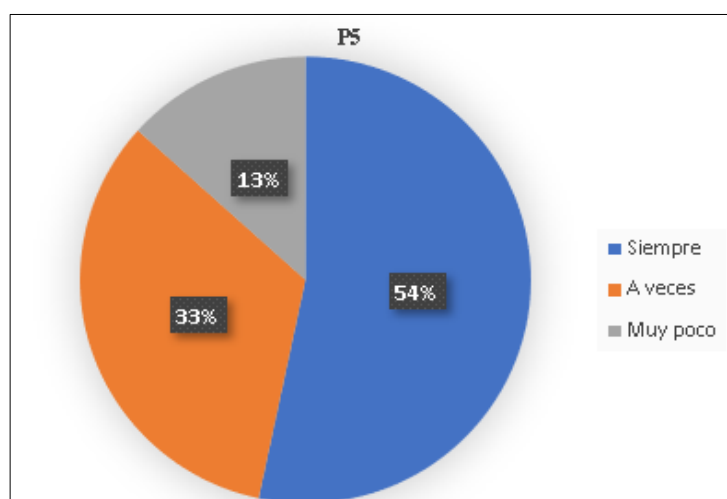


Figura 5. ¿Implementa el juego como herramienta para la socialización entre pares?

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).

**Análisis:** El 53.33% de los docentes encuestados responden siempre implementan el juego como herramienta para la socialización entre pares, un 33.3% manifestó que a veces y un 13.33% muy poco. Es decir que un porcentaje mayoritario de los docentes hace uso del juego por sus posibilidades de alentar la socialización entre los niños.

## Pregunta 6.

Tabla 8. ¿Observa el ejercicio de habilidades sociales durante el juego?

P6				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	14	46,7	46,7	46,7
A veces	9	30,0	30,0	76,7
Muy poco	7	23,3	23,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

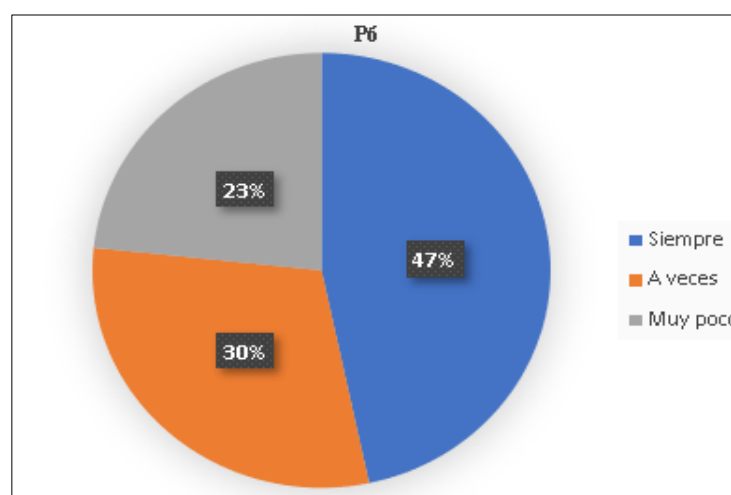


Figura 6. ¿Observa el ejercicio de habilidades sociales durante el juego?

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

**Análisis:** En las respuestas a la investigación realizada, se observa que un 46.7 % de los docentes observan comportamientos en los niños que pueden asociarse a habilidades sociales en el desarrollo de los juegos, para un 30.7 % de docentes estas manifestaciones son esporádicas y un 23.3 % las identifican en muy pocas ocasiones.



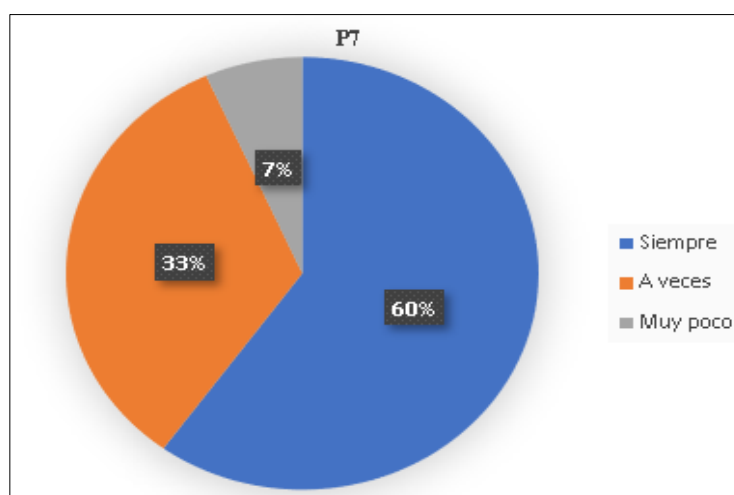
## Pregunta 7.

**Tabla 9.** ¿Implementa trabajos cooperativos en actividades de aprendizajes?

P7				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	18	60,0	60,0	60,0
A veces	10	33,3	33,3	93,3
Muy poco	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).



**Figura 7.** ¿Implementa trabajos cooperativos en actividades de aprendizajes?

**Fuente:** Encuesta realizada

**Elaborado por:** Ortega (2019).

**Análisis:** De acuerdo a la información obtenida, se puede evidenciar que el 60% de los docentes regularmente implementan la estrategia de trabajo cooperativo en actividades de aprendizaje, mientras un 33.3% manifestó que a veces y un 6.7% muy poco.

## Pregunta 8.

Tabla 10. ¿Desarrolla juegos con enfoque inclusivo e integrador?

P8				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	18	60,0	60,0	60,0
A veces	8	26,7	26,7	86,7
Muy poco	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

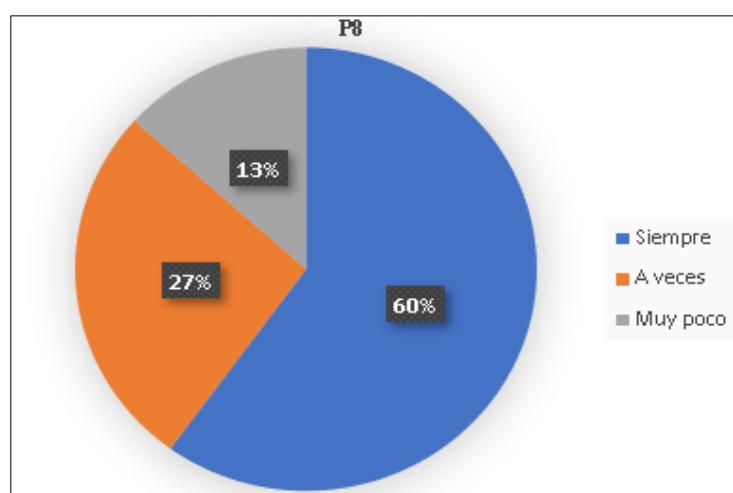


Figura 8. ¿Desarrolla juegos con enfoque inclusivo e integrador?

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

**Análisis:** Las encuestas realizadas reflejan el dato que el 60% de los docentes siempre desarrolla juegos con enfoque inclusivo e integrador, elementos que son fundamentales para la incentivación de relaciones positivas entre los pares; un 26.7% manifestó que a veces y el 13.3% restante muy poco.

### Pregunta. 9.

Tabla 11. ¿Potencia el desarrollo de habilidades para las relaciones interpersonales?

P9				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	12	40,0	40,0	40,0
A veces	15	50,0	50,0	90,0
Muy poco	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

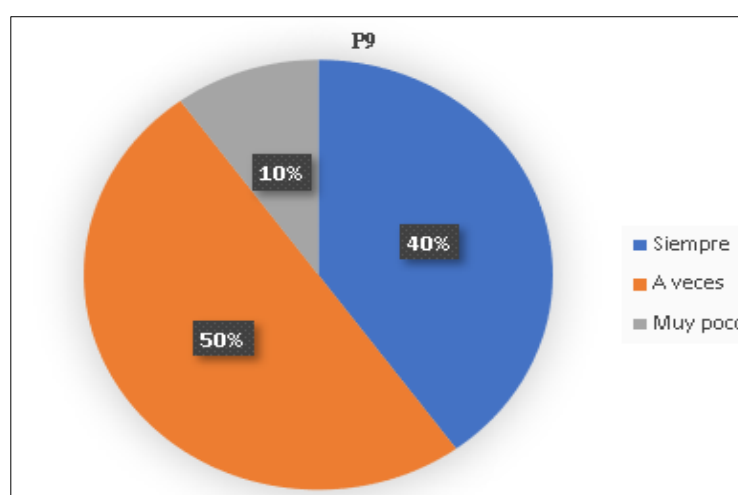


Figura 9. ¿Potencia el desarrollo de habilidades para las relaciones interpersonales?

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

**Análisis:** El 40% de los docentes responde que siempre potencia habilidades para las relaciones interpersonales, es decir menos de la mitad del total de los docentes reconoce hacerlo como práctica habitual, mientras que el 50% señala que a veces y un 10% responde que muy poco.

### Pregunta 10.

Tabla 12. ¿Retroalimenta el desarrollo de las actividades lúdicas?

P10				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	18	60,0	60,0	60,0
A veces	10	33,3	33,3	93,3
Muy poco	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

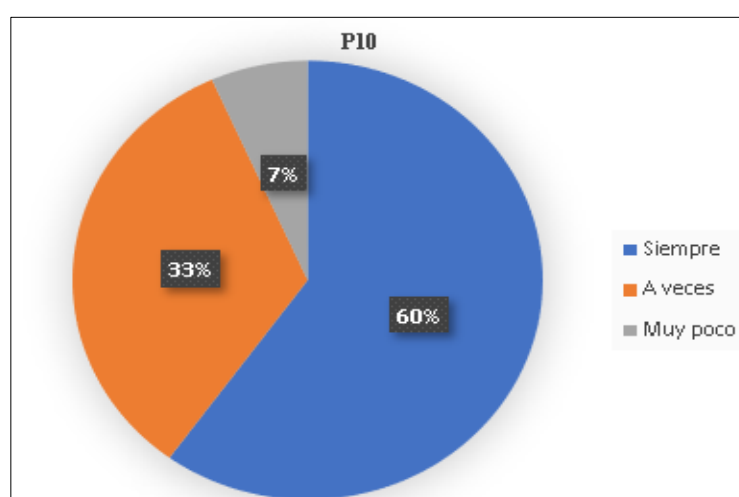


Figura 10. ¿Retroalimenta el desarrollo de las actividades lúdicas?

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: Ortega (2019).

**Análisis:** Como resultado de las encuestas realizadas se pudo evidenciar el 60% de los docentes manifiesta que siempre desarrolla una retroalimentación con los niños luego de las actividades lúdicas, con la finalidad de identificar los comportamientos evidenciados en la actividad, un 40% manifestó que a veces, mientras que el 16.7% muy poco, este porcentaje corresponde a apenas dos docentes que no realizarían una retroalimentación del juego.

### **5.3. Análisis de la entrevista.**

La entrevista (Anexo 2), se desarrolló con tres docentes de la Institución Educativa, el Director y el Coordinador Pedagógico, de las entrevistas se deriva que todos los sujetos entrevistados conocen las posibles vinculaciones entre juego y desarrollo de la socialización, considerar importante propiciar las actividades lúdicas en el entorno educativo de manera que redunden en climas positivos en el aula para el aprendizaje y el mismo se realice desde el respeto, la participación, la solidaridad, las relaciones inclusivas e igualitarias. Además, consideran necesario que la práctica del juego sea una actividad regular en las aulas para poder ejercer sus beneficios en todo el desarrollo infantil y en particular para el desenvolvimiento de sus habilidades sociales.

## **6. Presentación de hallazgos**

### **6.1.Observaciones**

De las observaciones realizadas en el desarrollo de los juegos organizados e incentivados por la docente en el aula y en el patio de la institución, se evidencia que constituyen las herramientas y los espacios-tiempos ideales, de tal manera que la incentivación al progreso de las habilidades sociales de los educandos. Estas habilidades han podido ser categorizadas e identificadas de acuerdo a la clasificación propuesta por la autora. En realización de las actividades lúdicas se ha podido identificar la manera como el niño, por sus propias características del desarrollo es capaz de asumir las normas y reglas implícitas de los juegos, así como de incorporar características propias del desarrollo de su personalidad y las relaciones que van consolidándose en el grupo de pares. Así en los juegos observados se pudo constatar actitudes de predisposición positiva ante los compañeros y las tareas, los niños comparten los materiales con sus compañeros, tienen una actitud competitiva que, en lugar de restar en su empatía con los otros, los hace más organizados, estratégicos, dan sugerencias y opiniones y de igual manera respetan las ideas de sus compañeros y realizan trabajo cooperativo para llegar a un fin común: ser el grupo ganador. Sin embargo, ganar o perder se va convirtiéndose en una práctica cotidiana que genera confianza y autoestima, refuerza la identidad y personalidad individual y al mismo tiempo incide en el fortalecimiento de la identificación con el grupo social de la institución educativa.

Adicionalmente, se pudo observar la manera como el juego también brinda la posibilidad de expresar los sentimientos y emociones, no solamente al participar en el juego, sino también al ejercer la libertad de elegir si querían jugar o no, de manera que el juego se convierte en una actividad voluntaria y no obligada. Se destaca además en las observaciones como el juego brinda alegría, emoción, entrenamiento y aprendizaje a los niños, la cual les ayuda a alcanzar en forma libre y sin presiones normas de comportamiento y una positiva socialización, sin

forzarles a hacer lo que no les gusta en el sentido que realizan cualquier actividad por voluntad propia y no por una obligación impuesta. (Llull & García, 2009)

Se ha podido corroborar que los juegos de reglas, didácticos e incluso con un sesgo competitivo, permiten que los estudiantes compartan emociones, ideas, conductos, pensamientos con sus compañeros, se aprende a respetar un turno para hablar, un turno para jugar, alientan que el niño exprese los diferentes puntos de vista, no sienta miedo, se sienta escuchado, respete y sea respetado. Definitivamente se puede decir que los juegos observados ayudan a la “comunicación y a la expresión, desde un ambiente confiable que ofrece oportunidades para desarrollar seguridad en los recursos propios y en la interacción con los otros” (Sarlé, 2010), esto significa que les actividades realizadas les ayudarán definitivamente a desarrollar sus habilidades sociales.

## **6.2.Encuestas**

Con respecto a los hallazgos encontrados a través de la aplicación de la encuesta dirigida a docentes, se podría inferir en que los educadores consideran importante el juego para la socialización de los estudiantes, y que el juego es un factor de desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, sin embargo por la cercanía a las realidades de la institución la autora ha podido establecer que los docentes al responder a los cuestionamientos de la encuesta han buscado reforzar su propia imagen de docentes que conocen la relevancia de la lúdica en la socialización, por ello siempre lo incentiva en el aula ya que contribuye al fortalecimiento de las relaciones interpersonales positivas entre los niños.

Sin embargo, en la realidad, no todos los docentes hacen del juego una práctica regular, de acuerdo a lo observado en la institución educativa son muy pocos docentes los que realmente valoran la inclusión del juego como actividad relevante en la socialización de los estudiantes, ya que toman al juego como una actividad generadora de indisciplina que no puede ser implementada regularmente en los salones de clase. Lo cual es opuesto a lo señalado por Gómez

J. (2015) quien expresa que el juego acentúa su importancia en el entorno educativo como medio de motivación en los niños para desarrollar actividades de manera más sencilla y práctica, favoreciendo así, el aprendizaje integral en distintos niveles y la integración entre ellos.

La mayoría de docentes evitaban planificar actividades lúdicas que puedan implicar desorden o la indisciplina. En tal forma, este resultado no es coherente con lo mencionado por Ruiz (2017) que señala que el juego en un contexto social ayuda para el autoconocimiento, relacionando al niño con su entorno, lo apoya a construir la socialización y respeta las normativas fomentando al dialogo/ hacia una buena comunicación positiva, a demás promueve al trabajo cooperativo y fortalece al proceso de inserción social

En cuanto si se potencia habilidades sociales para las relaciones interpersonales se obtuvo como resultado en la encuesta que aproximadamente un 90 % de los docentes potenciaba regularmente las habilidades sociales a partir del juego, lo que no concuerda con lo observado en la institución educativa, ya que son escasas las actividades lúdicas realizadas en donde los estudiantes interactúen entre sí, por la preocupación del docente de perder el control de la disciplina en las clases. los docentes prefieren que los estudiantes trabajen de manera individual, para no crear indisciplina al momento de realizar los trabajos propuestos en el salón de clases.

La figura del docente que reflexiona sobre sus acciones y retroalimenta a los estudiantes con el resultado y los procesos ejecutados durante el juego también es una práctica limitada, pues son pocos los docentes que utilizan actividades lúdicas para desarrollar sus clases, y desde luego la retroalimentación es casi inexistente dentro del salón de clases por la falta de tiempo y por la gran cantidad de estudiantes que los docentes tienen en el aula.

La mayoría de los docente conocen el valor del juego como herramienta para la socialización entre pares y la importancia de realizar juegos inclusivos e integradores en la escuela, menos



de una cuarta parte del total de los docentes implementan el juego como herramienta de socialización entre pares, lo cual desvaloriza lo expuesto por Ullúa (2008) expone que los educandos al interactuar por medio del juego establecen lazos de socialización, con otros niños, formando un vínculo de amistad y con ello les permiten que se incluyan a un grupo con afinidades comunes.

Finalmente, muy pocos docentes valoraban al juego como instrumento esencial y vital para el proceso socializador de los estudiantes, por cuanto fomenta valores sociales, mejora la convivencia y un favorable clima para los aprendizajes, propicia la motivación e interés en los estudiantes y de igual forma contribuye a fomentar el trabajo cooperativo y autorregulación de comportamientos y actitudes en los niños desde temprana edad. Asimismo, constituye una herramienta importante en la construcción de relaciones interpersonales, desarrollo de habilidades sociales, tal como señala Caballo (2017), quien expresa que el conjunto de conductas que emite el individuo interviene en el contexto interpersonal, expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, implicando el respeto a la diversidad, promoviendo una adecuada forma de solventar y resolver problemas inmediatos, siendo así que minimiza la probabilidad de futuros inconvenientes que afectan al desenvolviendo de los educandos.

### **6.3. Entrevistas**

Los hallazgos realizados en base a la entrevista aplicada a los dos directivos de la Institución educativa y tres docentes, ha permitido constatar que coinciden en considerar al juego como una estrategia relevante en la socialización de los estudiantes, además reconocen su contribución al mejoramiento de los aprendizajes desde un clima amistoso, armónico e integrador que permite al niño incorporarse y desarrollar actividades mediante actividades lúdicas y didácticas de carácter colaborativo. En este sentido, se fundamenta en lo señalado por García y otros (2015) quienes consideran la estrategia del juego como una actividad

indispensable para el desarrollo humano que contribuye a potenciar las habilidades psicomotrices, afectivo y social e intelectual de los estudiantes, que además pueden aprender a descubrir y conocer su entorno a través de la interacción comunicacional con sus compañeros de clases. lo que hace considerar que los docentes identifican la importancia del juego en el contexto educativo.

Además, se comprende por parte de los docentes y directivos que el juego brinda grandes beneficios como estrategia de aprendizaje, porque ayuda a recrear a los niños, al mismo tiempo que fomenta la convivencia sana y saludable entre pares como una condición importante para los aprendizajes. Asimismo, brinda la oportunidad de integrarse y compartir experiencias significativas con otros compañeros de clases, intercambiar ideas y autorregular sus actitudes y comportamientos durante el ejercicio de trabajos cooperativos. Esto es coherente con lo expuesto por Alsina (2018), quien propone un decálogo para la implementación del juego como estrategia de aprendizaje, en el cual ofrece beneficios como el aprender a partir del propio error y el de los demás, lo que se interpreta de forma favorable en que los docentes son conocedores de los beneficios que brinda el juego, pero a la vez se contraponen con la realidad observada en los salones de clases debido a que son mínimas las actividades las cuales permiten aprovechar enteramente los beneficios del juego como una estrategia de aprendizaje, y más bien se realizan actividades sujetas a la metodología tradicional.

Los docentes consideran elemental el juego para los niños y niñas en el contexto escolar, ya sea en la etapa de 4to año de EGB, ya que permite fortalecer valores sociales como el respeto, la solidaridad, atención a las normas e instrucciones establecidas para la ejecución de las actividades lúdicas, generando momentos para demostrar la solidaridad en trabajos cooperativos y apoyo mutuo. Lo que es reafirmado con lo expuesto por Unda , Llanos , & Herrera (2016) quienes expresan que el ámbito educativo se considera como un espacio social donde permite al niño un desarrollo integral. Esto apunta a que los docentes por varios factores

como son el tiempo, el espacio, el número de estudiantes, los documentos administrativos que deben llenar, se hallan limitados a aplicar el juego en el aula a pesar de que reconocen su importancia como actividad sin comparación para incentivar la socialización de los niños.

### **Conclusiones**

En función de los objetivos establecidos para el desarrollo de la presente investigación, es pertinente describir las conclusiones principales que emergen del proceso de estudio realizado, las cuales se detallan de la siguiente manera:

- Se concluye que las actividades lúdicas tienen un valor relevante en el contexto educativo ya que es una herramienta didáctica esencial y vital para el desarrollo de la socialización en la práctica pedagógica y que alienta el desarrollo de las habilidades sociales del niño, pues brinda la oportunidad de interrelacionarse positivamente entre pares. A través de las actividades lúdica, especialmente del juego, se promueve la comunicación, el diálogo, la amabilidad, la solidaridad, cooperativismo y convivencia armónica en el contexto que incide positivamente en el aprendizaje.
- El desarrollo de los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica ha sido influenciado de manera significativa por el ejercicio de los juegos que han permitido: el fortalecimiento de sus habilidades sociales, como relacionarse e interactuar de forma positiva, respetando normas y reglas de convivencia en el contexto educativo; que el estudiante se sienta libre de tomar la iniciativa para sus acciones; que exprese con confianza sus sentimientos y emociones, que sea capaz de reconocer su miedo al ridículo; que coopere y comparta con sus pares, que desarrolle su autoconfianza y autoestima, que consolide su personalidad y a la vez pueda ser capaz de identificarse con su grupo de pertenencia.

- Los docentes y directivos reconocen las relaciones entre juego y socialización, sobre todo para los estudiantes de cuarto año de EGB que están consolidado su desarrollo social lejos del entorno familiar y en compañía de sus pares, reconocen los beneficios del uso de las estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones entre estudiantes, entre docentes y estudiantes y entre estudiantes y los objetos del conocimiento. Desde luego es necesario que se efectivicen acciones más directas y concretas que permitan apoyar a los docentes en el desarrollo del juego en las aulas, sin limitaciones de tiempo o espacio y sobre todo rompiendo concepciones muy rígidas de la educación y del aprendizaje.

## Bibliografía

- Abreu, J. L. (Diciembre de 2014). El Método de la Investigación. *Daena*, 9(3), 195-204.  
doi:ISSN 1870-557X
- Alsina, P. (2018). *El número en la vida cotidiana. Un enfoque para primaria*. Barcelona España. 3era edición: Onda.
- Arango. (2002).
- Arias, K., y Yamunaqué, M. (2017). *“EL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN*. Ecuador: UNIVERSIDAD DE CUENCA.
- Bañeres , D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Bayona, M. (2018). Juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*.
- Bello, S. (2016). Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria. *Universidad Militar Nueva Granada*.
- Caballo, V. (2017). *Manual de evaluación y entrenamiento de las Habilidades Sociales*. España, reimpresión: Siglo XXI.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Contreras, D. (2018). *El juego dentro del desarrollo cognitivo y social*. Barcelona España. 3era edición: Grao.
- Escobar, P., & Pérez , C. (2015). Los juegos infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del cantón Ambato”. *Universidad Técnica de Ambato*.
- Escobar, X. (2016). *EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS/AS DE 3-4 AÑOS DE*. Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Fidias Arias. (abril de 2012). *Proyecto de Investigación Científica*. Venezuela: Episteme.  
Obtenido de blog: <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Fingermann, J. (2018). *El Juego y sus Proyecciones Sociales*. . Buenos Aires Argentina. Segunda edición: Ateneo.
- Flores, D. (2010). La escuela como agente de Socialización en los niños. *Universidad de Cuenca*.
- Gago, L., Periale, M., & Elgier, A. (14 de 1 de 2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte de la ciencia*, 77-86.  
doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.426>

- Gallardo, J., & Gallardo, P. (mayo de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*.
- García, E., & Alarcón, M. (2015). *Influencia del desarrollo infantil en el aprendizaje del niño y la niña*. Argentina.
- Gómez, J. (2015). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 6-12.
- Gómez, N. (julio de 2016). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Revista Ciencia y Actividad Física*, 3(2).
- Guevara, J., & Saavedra, F. (2018). Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 5 años, de la institución educativa inicial n° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017. *Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo*.
- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego. *Escuela Abierta*, 153-182.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Editorial Mc Graw Hill Education.
- Herrera, Z. (2018). *La importancia del juego en el nivel inicial*. Perú. Trabajo de grado: Universidad Nacional de Tumbes.
- j. (s.f.).
- Jiménez, C. (2018). *Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI*. Colombia. Reimpresión: Magisterio.
- Kemper, S. (2018). *Influencia de la escuela y la familia sobre el desarrollo de las habilidades sociales*. España. Reimpresión: Martínez Roca.
- Klimenko, O. (2009). La enseñanza de las estrategias cognitivas y metacognitivas como una vía de apoyo para el aprendizaje autónomo en los niños con déficit de atención sostenida. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(27). Recuperado el 04 de 01 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215432005.pdf>
- León J. y Medina, S. (2018). *Aproximación conceptual a las habilidades sociales*. Madrid España. : Síntesis Psicología.
- Llull, J., & García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex, D.L.
- Michelson, L., Sugai, D., Wood, R. y Kazdin, A. . (2017). *Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento*. . Barcelona España. Reimpresión: Martínez Roca.
- Mondragón, P. (. (2018). *Actividades lúdicas para implementar en clase*. Buenos Aires. Argentina.Reimpresión .
- Muñoz, J. (2009). La importancia de la socialización en la educación actual. *csifrevistad*.

- Olivares-Cardoza, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. *Universidad de Piura*.
- Ortiz, J. (marzo de 2015). El juego, un medio de socialización en el niño preescolar. *Universidad Pedagógica Nacional*.
- Ospina, M. (2015). el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. *Universidad del Tolima*.
- Pescaru , M. (2019). The importance of the socialization process for the integration of the child in the society. *University of Pitesti* , 18-25.
- Piaget, J. (1975). *El criterio moral en el niño*. Madrid: Francisco Beltrán.
- Piaget, J. (1995). *La clasificación del los juegos y su evolución a partir de la aparición de los juegos* . México: Antología Básica.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria* .
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales*. Mérida: Javier Felipe S.L.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Grau Hill Education.
- Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela*. Rosario-Santa Fe: HomoSapiens.
- Segura, M. (2018). *Enseñar a convivir no es tan difícil*. Bilbao. España. 2da edición: Descleé De Brouwer.
- Silberg , J. (2000). *Juegos para hacer Pensar a los niños*. Barcelona, España: Paidos S.A.
- Simkin, H., & Becerra, G. (noviembre de 2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 24(47), 119-142.
- Taipe , J. (2015). La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6 - 7 años: Estudio en la escuela salesiana particular Don Bosco de la Kennedy. *universidad Politécnica Salesiana*.
- Torrealba, I. (2018). *Relación entre la socializacion y el juego, y su impacto en los comportamientos disruptivos de los estudiantes*. Venezuela: Universidad Arturo Michelena.
- Ullúa, J. (2008). *Volver a jugar en el jardín*. Argentina: Homo sapiens.
- Unda , R., Llanos , D., & Herrera, L. (2016). Socialización escolar. *Universidad Politécnica del Ecuador*. .

- Unesco. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*.  
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ,  
Estudios y documentos de educación.
- Vallés, A. (2018). *¿Qué son y cómo se aprenden las habilidades sociales?* . Perú. 2da  
edición: CEDEIS.
- Vásquez, Á. (2018). *Juego para la socialización de los niños de educación inicial*.  
*Universidad Nacional de Tumbes*.



## Anexos

### Anexo 1. Encuesta

#### UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA EDUCACIÓN BÁSICA

**Tema:** La importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de educación general básica

**Objetivo:** Recabar información sobre la importancia del juego en el proceso de socialización.

**Marque con una X la respuesta correcta según su criterio**

**1. ¿Reflexiona sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el comportamiento del niño?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**2. ¿Considera importante el juego como estrategia para la socialización?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**3. ¿Promueve la comunicación y socialización a través del juego?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**4. ¿Establece momentos para el juego y la socialización de los niños?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**5. ¿Implementa el juego como herramienta para la socialización entre pares?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**6. ¿Observa el ejercicio de habilidades sociales durante el juego?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**7. Implementa trabajos cooperativos en actividades de aprendizajes**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**8. Desarrolla juegos con enfoque inclusivo e integrador**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**9. Potencia el desarrollo habilidades para las relaciones interpersonales**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

**10. ¿Retroalimenta el desarrollo de las actividades lúdicas?**

Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Muy poco \_\_\_\_

## **Anexo 2. Entrevista**

**Tema:** La importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica

**Objetivo:** Identificar los beneficios de los juegos en la sociabilización entre pares de la población de estudio

### **Entrevista 1. Docente**

**1.- ¿Cuál es su opinión con respecto al juego como estrategia para la socialización de los niños en el nivel de 4to año de EGB?**

Considero que es una estrategia muy útil, ya que permite que el niño se involucre de manera divertida en las actividades realizadas, además es una forma de aprender haciendo y mejorar las relaciones entre los compañeros.

**2.- ¿Cuál es su perspectiva sobre los beneficios que brinda el juego como estrategia de aprendizaje?**

Desde mi perspectiva, considero que ayuda en muchos aspectos de la vida formativa de los estudiantes, entre ellos, ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, motrices, a interrelacionarse de manera positiva con los compañeros y además al ejercicio de valores como la solidaridad, respeto, tolerancia y otros implícitos en el proceso de aprendizaje.

**3.- ¿Cuáles estrategias implementas para la promover la socialización entre los educandos?**

Por lo general aplico estrategias de trabajos cooperativos, donde el estudiante sienta el apoyo de otros compañeros y que se puedan complementar en el alcance de objetivos y metas en el aprendizaje. Igualmente, considero importante implementar las estrategias de manera lúdica, es decir divertida y donde el estudiante tenga la oportunidad de descubrir, explorar y buscar soluciones a problemas planteados.

**4.- ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje?**

Es una estrategia esencial en la etapa de formación de los niños durante el curso de la Educación General Básica, su importancia es tan marcada que puede contribuir a formar conductas desde la temprana edad, así mismo fortalece el desarrollo de los aprendizajes de manera autónoma y ubica a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje

**5.- ¿Cuál es tu recomendación para mejorar el proceso de socialización entre los educandos?**

Que los docentes realicen actividades vinculadas con el entorno de los estudiantes, tomando en cuenta sus necesidades y especialmente propiciar la participación en distintas situaciones de aprendizajes.

**Entrevista 2. Docente**

**1.- ¿Cuál es su opinión con respecto al juego como estrategia para la socialización de los niños en el nivel de 4to año de EGB?**

El juego es una herramienta y una actividad muy importante tanto en el contexto familiar y aún más en el contexto escolar, entonces todos los docentes deberíamos estar conscientes de todos los beneficios que esta actividad traiga, creo que es la mejor opción para que los estudiantes socialicen entre ellos y creen buenos hábitos de convivencia,

**2.- ¿Cuál es tu perspectiva sobre los beneficios que brinda el juego como estrategia de aprendizaje?**

Entre los beneficios que brinda el juego como estrategia de aprendizaje, lo considero desde la integración a grupos y el desarrollo de habilidades para establecer relaciones interpersonales con otros niños. Igualmente, beneficia por su apoyo en la autonomía de los niños sobre la forma de aprender nuevos contenidos y además fortalece los valores sociales como el respeto por sus compañeros, la tolerancia y la convivencia.

**3.- ¿Cuáles estrategias implementas para la promover la socialización entre los educandos?**

Siempre lo hago a través de actividades divertidas, juegos didácticos como completamiento de palabras, crucigramas, juegos electrónicos que ayuden a desarrollar procesos cognitivos, videos, y diferentes actividades donde el niño se sienta motivado por aprender a través de trabajos cooperativos.

**4.- ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje?**

Sí, es importante por supuesto. El juego ayuda relacionarse y a convivir en el ambiente de clases y otros contextos donde el niño se desenvuelve, Igualmente, es importante porque aporta el fortalecimiento de los valores sociales respetando normas y límites de sus acciones.

**5.- ¿Cuál es tu recomendación para mejorar el proceso de socialización entre los educandos?**

Propiciar actividades en grupos, que para el niño sean de interés y despierte la motivación a través del descubrimiento de sus potencialidades y habilidades de una forma autónoma.

**Entrevista 3. Docente**

**1.- ¿Cuál es su opinión con respecto al juego como estrategia para la socialización de los niños en el nivel de 4to año de EGB?**

Es necesario que se implementen estrategias que a través del juego se fomente la socialización y el buen trato entre los estudiantes.

**2.- ¿Cuál es tu perspectiva sobre los beneficios que brinda el juego como estrategia de aprendizaje?**

Considero que es beneficioso desde muchos puntos de vista, por ejemplo, ayuda al niño a recrearse y al mismo tiempo a comprender las normas para el desarrollo del juego, dando la oportunidad de integrarse con sus compañeros de clases, intercambiar ideas, opiniones y

compartir experiencias significativas. Además, ayuda a mantener una salud mental sana y autorregular sus actitudes.

**3.- ¿Cuáles estrategias implementas para la promover la socialización entre los educandos?**

En este aspecto, las estrategias de aprendizajes que frecuentemente utilizó se basan en trabajos colaborativos, grupos de pares y otras actividades que contribuyen a motivar al niño por los aprendizajes.

**4.- ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje?**

Considero que es esencial el juego orientado a fomentar la integración y las relaciones interpersonales de los estudiantes, de allí que los valores constituyen un pilar fundamental en la convivencia, como es la tolerancia, el respeto, solidaridad y apoyo en las tareas a realizar y especialmente en la búsqueda de información y nuevos conocimientos.

**5.- ¿Cuál es tu recomendación para mejorar el proceso de socialización entre los educandos?**

Que los docentes desarrollen estrategias donde el niño se sienta autónomo en las tareas a realizar, la implementación de juegos didácticos es un recurso muy adecuado para el fomento de la convivencia y la socialización entre pares.

**Entrevista 4. Directivo**

**1.- ¿Cuál es su opinión con respecto al juego como estrategia para la socialización de los niños en el nivel de 4to año de EGB?**

Es necesario crear espacios para la recreación y el fomento de las buenas relaciones personales entre los estudiantes, de esta manera considero que el juego es una herramienta muy apropiada para procurar una sana convivencia y un clima de aprendizaje armónico y agradable que despierte motivación en los niños.

**2.- ¿Cuál es tu perspectiva sobre los beneficios que brinda el juego como estrategia de aprendizaje?**

Los beneficios que brinda el juego en el proceso de aprendizaje son muy bondadosos por cuanto permite al estudiante, además de aprender en colaboración con otros compañeros, también ayuda a la integración y formación en valores.

**3.- ¿Cuáles estrategias implementas para la promover la socialización entre los educandos?**

El trabajo cooperativo a través de estrategias que los estudiantes puedan sentir acompañamiento para superar barreras o limitaciones en sus aprendizajes. Es por ello, que las actividades de grupo son necesarias ya que se propicia la socialización entre los compañeros y del mismo modo el respeto y colaboración en los aprendizajes.

**4.- ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje?**

Es muy importante por su utilidad, de tal forma los docentes deben considerar en sus planificaciones estrategias que contribuyan a la socialización y buenas relaciones entre los estudiantes para el fomento de una convivencia positiva y aprendizajes significativos.

**5.- ¿Cuál es tu recomendación para mejorar el proceso de socialización entre los educandos?**

Que se realicen actividades donde los estudiantes se sientan motivados y acompañados en su proceso de formación educativa. Por esta razón es necesario que los docentes planifiquen, ejecuten y evalúen los procesos didácticos en función de las necesidades de los estudiantes.

**Entrevista 5. Coordinador pedagógico**

**1.- ¿Cuál es su opinión con respecto al juego como estrategia para la socialización de los niños en el nivel de 4to año de EGB?**

Es muy importante, ya que cumple un papel además de socializador e integrador entre los estudiantes, también contribuye a mejorar los aprendizajes en un ambiente de convivencia sano, apto y en armonía con el ambiente de aprendizajes.

**2.- ¿Cuál es tu perspectiva sobre los beneficios que brinda el juego como estrategia de aprendizaje?**

El juego brinda beneficios significativos desde el mismo momento en que el docente da instrucciones para la realización de la actividad lúdica, por cuanto permite al estudiante acatar instrucciones, respetar normas del juego, establecer límites y además desarrollar habilidades tanto cognitivas como motrices, establecer relaciones amistosas con sus compañeros y de igual forma fomentar valores sociales.

**3.- ¿Cuáles estrategias implementas para la promover la socialización entre los educandos?**

Es preciso atender a al acompañamiento pedagógico de los docentes y reforzar momentos donde se requiera apoyar las estrategias implementadas por ellos. En tal sentido, se debe considerar primeramente las necesidades de los estudiantes y luego orientar las planificaciones donde se contemplen estas actividades lúdicas para el aprendizaje significativo.

**4.- ¿Cuál es tu opinión sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje?**

Considero que es muy importante, por sus bondades y efectos al establecer interrelaciones entre compañeros de clases en un ambiente amistoso, de compañerismo y convivencia sana y saludable.

**5.- ¿Cuál es tu recomendación para mejorar el proceso de socialización entre los educandos?**

La implementación frecuente del juego como estrategia para socialización entre compañeros de clases y fomento de valores.